Vジャンプブックス

YU-GI-OH!

遊戯王

オフィシャルカードゲーム

デュエルモンスターズ®

2022年4月～
2023年3月までに
登場した『OCG（オフィシャルカードゲーム）』
アイテムを網羅！

公式カードカタログ ザ・ヴァリュアブル・ブック

EX3

9784087798081

1920076012501

ISBN 978-4-08-779808-1
C0076 ¥1250E
定価1375円（10%税込）
本体1250円

本書に掲載している『OCG』（オフィシャルカードゲーム）カード商品

POWER OF THE ELEMENTS（パワー・オブ・ジ・エレメンツ）／
DARKWING BLAST（ダークウィング ブラスト）／PHOTON HYPERNOVA（フォトン・ハイパーノヴァ）／
CYBERSTORM ACCESS（サイバーストーム・アクセス）／
デュエリストパック－輝石のデュエリスト編（きせき）（へん）－／
ANIMATION CHRONICLE 2022（アニメーション クロニクル）／
デッキビルドパック アメイジング・ディフェンダーズ／
WORLD PREMIERE PACK（ワールド プレミア パック）2022／SELECTION（セレクション）5／
PREMIUM PACK（プレミアム パック）2023／
デッキビルドパック ワイルド・サバイバーズ／
ストラクチャーデッキ 宝玉（ほうぎょく）の伝説（でんせつ）／
STRUCTURE DECK（ストラクチャー デッキ）R－デビルズ・ゲート－／
ストラクチャーデッキ 蟲惑魔（こわくま）の森（もり）／
デュエルロワイヤル デッキセットEX ROUND（イニックス ラウンド）2／
SECRET UTILITY BOX（シークレット ユーティリティ ボックス）／
RARITY COLLECTION－QUARTER CENTURY EDITION（レアリティ コレクション－クォーター センチュリー エディション）－

特別限定
袋とじ

Vジャンプブックス
遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ
公式カードカタログ ザ・ヴァリュアブル・ブックEX3

特別限定『OCG』カード

新たな『HERO』&サイバース族が登場!!

カードの取り出し方

この矢印を上に向けて、中のカードが袋とじの底についていることを確認したらカードを傷つけないようにハサミやカッターで切ってカードを取り出そう！ 手をケガしないように注意！

YU-GI-OH! 遊戯王 オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ

E・HERO フレイム・ウィングマン －フレイム・シュート

属性が異なる「E・HERO」２体を素材として融合召喚が可能な新たな「フレイム・ウィングマン」。デッキから「フェイバリット」カードを補充し、EXデッキからモンスターも呼び出せる。

相性の良いカード
「E・HERO サンライザー」

本書同梱の効果で特殊召喚ができる「E・HERO」。「ミラクル・フュージョン」を手札に加えられるので、さらに融合召喚を繰り出す事ができる。戦闘面でのサポートも強力だ。

リンク・デコーダー

条件を満たしてリンク素材にすると、墓地から特殊召喚ができるリンクモンスター。「デコード・トーカー」関連のモンスターは攻撃力2300が多いため、それらの素材にして高リンクを狙おう。

相性の良いカード
「トランスコード・トーカー」

「トランスコード」の素材となった「リンク・デコーダー」を自身の効果で復活させてさらに高リンクへ！「トランスコード」の効果もあわせればリンク５へのアクセスも容易だ。

注意 本書を購入せずにカードを抜き取る事は窃盗行為となり、法律で罰せられます。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

Vジャンプブックス
YU-GI-OH!
遊戯王
オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ®
2022年4月～
2023年3月までに
登場した『OCG』
アイテムを網羅！
公式カード
カタログ
ザ・ヴァリュアブル・ブック
EX3

Vジャンプブックス

YU-GI-OH!

遊戯王

オフィシャルカードゲーム

デュエルモンスターズ

公式カードカタログ

ザ・ヴァリュアブル・ブックEX3

ザ・ヴァリュアブル・ブックEX3

CHAPTER 1 MAIN BOOSTER
基本パック 5

CHAPTER 2 OTHER CARD
その他のカード 59

CHAPTER 3 RULE&DECK
ルール&デッキ 127

CHAPTER 4 STORY& ILLUSTRATIONS
OCGストーリー&イラスト 149

VALUABLE COLUMN EX3
基本パック統計データ 58
遊戯王カードゲームポイント ノベルティ 126
「遊戯王日本選手権2022」優勝デッキ解析 148

本書掲載カードのレアリティアイコン一覧

- HR ホログラフィックレア
- QCSE クォーターセンチュリーシークレットレア
- PSE プリズマティックシークレットレア
- EXSE エクストラシークレットレア
- SEB シークレットレア SPECIAL BLUE Ver.
- SER シークレットレア SPECIAL RED Ver.
- SE シークレットレア
- CR コレクターズレア
- UL アルティメットレア
- URB ウルトラレア SPECIAL BLUE Ver.
- URP ウルトラレアパラレル
- UR ウルトラレア
- SR スーパーレア
- R レア
- NP ノーマルパラレル
- N ノーマル

CHAPTER 1

MAIN BOOSTER

基本パック

『POTE』～『CYAC』までの４つの基本パックについて、その特徴や収録されているテーマの解説、全カードの画像リストを掲載。数多くのテーマがこれら基本パックから生まれている。

POWER OF THE ELEMENTS

2022年4月23日発売／1パック165円(税込)
■1パック:5枚入り ■1ボックス:30パック入り ■カード種類:全80種

+1ボーナスパック再録カード

※+1ボーナスパックは初回生産版のボックスにのみ1パックを同梱

このパックに収録される新エースの融合素材にもなる。

POTE-JPS01 PSE

「HERO」の大幅強化に加え「スプライト」などの新テーマが登場

新たなエース「シャイニング・ネオス・ウィングマン」と、「HERO」の融合召喚をサポートするカードを大量に収録。通常の融合のほか〝コンタクト融合〟など「HERO」の多様な融合召喚戦術が進化した。また「スプライト」や「ティアラメンツ」、「春化精」ら新テーマが数多く登場したパックでもあり、特に「スプライト」と「ティアラメンツ」は登場直後から『OCG』の環境に大きな影響を与えていく事となる。そのほか、地属性デッキ全体のサポートである「地霊媒師アウス」や、「斬機」&「クローラー」といった過去テーマを強化するカードにも注目が集まった。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
POTE-JP057	スプライト・スマッシャーズ	POTE-JP029	クローラー・ソゥマ	POTE-JP001	E・HERO スピリット・オブ・ネオス
POTE-JP058	烙印の命数	POTE-JP030	はぐれ・もけもけ	POTE-JP002	クロス・キーパー
POTE-JP059	肆世壊からの天跨	POTE-JP031	倶利伽羅天童	POTE-JP003	スプライト・ブルー
POTE-JP060	壱世壊＝ベルレイノ	POTE-JP032	地霊媒師アウス	POTE-JP004	スプライト・ジェット
POTE-JP061	春化精の花冠	POTE-JP033	グランドタスク・ドラゴン	POTE-JP005	スプライト・ビクシーズ
POTE-JP062	スキャッター・フュージョン	POTE-JP034	炎獣使いエーカ	POTE-JP006	スプライト・レッド
POTE-JP063	メルフィーとにらめっこ	POTE-JP035	プロバ・ガンダケ	POTE-JP007	スプライト・キャロット
POTE-JP064	ラヴェナス・ヴェンデット	POTE-JP036	水界の秘石ーカトリン	POTE-JP008	セリオンズ〝エンプレス〟アラシア
POTE-JP065	P.U.N.K.JAMエクストリーム・セッション	POTE-JP037	お代狸様の代算様	POTE-JP009	セリオンズ・イレギュラー
POTE-JP066	六花来々	POTE-JP038	悪醒師ナイトメルト	POTE-JP010	氷氷艇エーギロカシス
POTE-JP067	月女神の鏃	POTE-JP039	ハイドランダー・オービット	POTE-JP011	灰燼のアルバス
POTE-JP068	無千ジャミング	POTE-JP040	ヴェンデット・スカヴェンジャー	POTE-JP012	ティアラメンツ・メイルゥ
POTE-JP069	フェイバリット・コンタクト	POTE-JP041	E・HERO シャイニング・ネオス・ウィングマン	POTE-JP013	ティアラメンツ・ハゥフニス
POTE-JP070	分かつ烙印	POTE-JP042	ティアラメンツ・キトカロス	POTE-JP014	ティアラメンツ・シェイレーン
POTE-JP071	壱世壊に軋む爪音	POTE-JP043	ティアラメンツ・カレイドハート	POTE-JP015	ティアラメンツ・レイノハート
POTE-JP072	壱世壊に奏でる哀唱	POTE-JP044	ジェムナイトレディ・ローズ・ダイヤ	POTE-JP016	丘と芽吹の春化精
POTE-JP073	壱世壊に澄み渡る残響	POTE-JP045	うきうきメルフィーズ	POTE-JP017	森と目覚の春化精
POTE-JP074	春化精の層替	POTE-JP046	P.U.N.K.JAMドラゴン・ドライブ	POTE-JP018	花と野原の春化精
POTE-JP075	春化精と花蕾	POTE-JP047	ギガンティック・スプライト	POTE-JP019	山と雪解の春化精
POTE-JP076	エクソシスター・リタニア	POTE-JP048	亜種羅王	POTE-JP020	ジェムナイト・クォーツ
POTE-JP077	A・∀・TT	POTE-JP049	スプライト・エルフ	POTE-JP021	ブリリアント・ローズ
POTE-JP078	現世離レ	POTE-JP050	スケアクロー・ライトハート	POTE-JP022	メルフィー・ワラビィ
POTE-JP079	龍皇の波動	POTE-JP051	EN ーエンゲージ・ネオスペース	POTE-JP023	メルフィー・ラッシィ
POTE-JP080	砂塵の大ハリケーン	POTE-JP052	インスタント・コンタクト	POTE-JP024	スカー・ヴェンデット
+1ボーナスパック再録カード		POTE-JP053	ENウェーブ	POTE-JP025	エクソシスター・マルファ
POTE-JPS01	E・HERO フレイム・ウィングマン	POTE-JP054	融合超渦	POTE-JP026	赤しゃりの軍貫
—	—	POTE-JP055	スプライト・スターター	POTE-JP027	六花のしらひめ
—	—	POTE-JP056	スプライト・ガンマ・バースト	POTE-JP028	斬機サーキュラー

収録テーマ ピックアップ

HERO

専用サポートを手札に加えエースを呼び出す

「クロス・キーパー」から「スピリット・オブ・ネオス」を特殊召喚し、②の効果で融合召喚できるカードを手札に。続けて③の効果で「ネオス」を呼び出せば、あっという間に融合の準備が整う。状況に応じて手札に加えるカードを選び、有効な融合「HERO」をそろえよう。

クロス・キーパー

手札から特殊召喚

E・HERO スピリット・オブ・ネオス

エレメンタルヒーロー

「HERO」をサポートする魔法・罠を手札に加える

EN－エンゲージ・ネオスペース

フェイバリット・コンタクト

EXデッキのエースを呼び出す

E・HERO シャイニング・ネオス・ウィングマン

エレメンタルヒーロー

収録テーマ ピックアップ

スプライト

レベル2・ランク2・リンク2で戦う雷族テーマ

レベル・ランク・リンク2がいると次々と特殊召喚できるのが特徴。「深海のディーヴァ」など、ほかテーマのレベル2とも相性が良い。リンク2の「エルフ」を素材にして「ギガンティック・スプライト」を呼び出せば、後続を展開しつつ攻撃力3200のエースとして活躍するぞ。

スプライト・スターター

レベル2を大量展開

スプライト・ブルー

スプライト・ジェット

スプライト・レッド

ランク2・リンク2を呼び出す！

ギガンティック・スプライト

スプライト・エルフ

収録テーマピックアップ

ティアラメンツ

墓地に送られた時の効果でエースを融合召喚

低レベルを効果で墓地へ送り、エースを融合召喚するのが基本の動き。手札・フィールド・墓地のモンスターを素材にできるので、「古衛兵アギド」など大量のカードを墓地へ送る効果とのシナジーが凄まじい。デッキと墓地をカードが往復するため持久戦に強いのも魅力の1つだ。

ティアラメンツ・ハゥフニス

ティアラメンツ・シェイレーン

墓地へ送る

ティアラメンツ・カレイドハート

モンスターの効果で融合召喚！

ティアラメンツ・キトカロス

収録テーマピックアップ

春化精

フィールドに展開してお互いをサポート

それぞれがフィールドの「春化精」を強化する永続効果を持っており、そろえればそろえるほど強さを発揮していく。また「春化精の花冠」が発動されていれば地属性が「春化精」扱いとなるため、「ナチュル」や「魔救」など様々な地属性テーマと組み合わせられるぞ。

春化精の花冠

モンスターを「春化精」に

丘と芽吹の春化精

森と目覚の春化精

お互いの効果で強化！

花と野原の春化精

手札から捨てて特殊召喚！

注目カードピックアップ ヴェンデット・スカヴェンジャー

墓地から蘇る「ヴェンデット」のフィニッシャー

アンデット族をリリースして攻撃力を上げる効果と墓地から特殊召喚できる効果を持つ。「リヴェンデット・スレイヤー」をリリースすると、後続の儀式召喚に必要なパーツが速攻でそろうぞ。「スレイヤー」扱いの「エグゼクター」と並び立たせて強力な盤面を構築しよう。

相性が良いカード

リヴェンデット・スレイヤー

リヴェンデット・エグゼクター

注目カードピックアップ 倶利伽羅天童

相手の完璧な布陣を崩せる強力な除去カード

相手フィールドで効果を発動したモンスターを全てリリースして特殊召喚できるモンスター。「フルール・ド・バロネス」や「召命の神弓－アポロウーサ」など制圧力に優れたモンスターに対するカウンターカードであり、破壊や効果耐性を持ったモンスターも除去できるのが特徴。

相性が良いカード

クリッター

勇気の天使ヴィクトリカ

注目カードピックアップ 龍皇の波動

除外される効果を活用すればさらに有利に

発動コストを必要とせずにモンスター効果をカウンターできる低リスクな罠カード。さらに、手札のモンスターを除外するとカウンターしたモンスターを自分フィールドに特殊召喚できる。除外された時に効果を発動できるモンスターが手札にあれば凄まじいアドバンテージになるぞ。

相性が良いカード

カオス・ウィッチー混沌の魔女

悲劇のデスピアン

注目カードピックアップ 月女神の鏃

相手のエースモンスターを簡単に除去できる

EXデッキから墓地へ送ったモンスターと同じ種類をデッキに戻す事ができる。「灰燼竜バスタード」や「ウィンドペガサス」といった墓地で効果を発動できるモンスターとの相性が抜群。このカードを使うなら、あらかじめ様々な種類のモンスターをEXデッキに投入しておこう。

相性が良いカード

ウィンドペガサス@イグニスター

灰燼竜バスタード

スプライト・ブルー

闇

POTE-JP003

【雷族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにレベル2またはランク2のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「スプライト・ブルー」以外の「スプライト」モンスター1体を手札に加える。

ATK/1100 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP003 PSE SE SR

クロス・キーパー

闇

POTE-JP002

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札・フィールドのこのカードを墓地へ送って発動できる。自分の手札・墓地から「E・HERO」モンスターまたは「N」モンスター1体を選んで特殊召喚できる。この効果で墓地から特殊召喚したモンスターの効果は無効化される。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分が「E・HERO」扱かモンスターの特殊召喚に成功した場合、このカードを除外して発動できる。自分はデッキから2枚ドローし、その後手札を1枚選んでデッキの一番下に戻す。

ATK/ 400 DEF/ 400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP002 N

E・HERO スピリット・オブ・ネオス

エレメンタルヒーロー　光

POTE-JP001

【戦士族／効果】
このカードの①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手モンスターの攻撃宣言時に発動できる。このカードを手札から守備表示で特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは戦闘では破壊されない。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「E・HERO」モンスターのカード名が異なる魔法・罠カードまたは「融合」1枚を手札に加える。③：自分メインフェイズに発動できる。このカードを持ち主のデッキに戻し、デッキから「E・HERO」通常モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP001 PSE SE SR

スプライト・レッド

炎

POTE-JP006

【雷族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにレベル2またはリンク2のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：相手がモンスターの効果を発動した時、このカード以外の自分フィールドのレベル2・ランク2・リンク2のモンスター1体をリリースして発動できる。その効果を無効にする。ランク2またはリンク2のモンスターをリリースして発動した場合、さらにそのモンスターを破壊できる。

ATK/1200 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP006 N

スプライト・ピクシーズ

闇

POTE-JP005

【雷族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにレベル2またはランク2のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：このカード以外の自分のレベル2・ランク2・リンク2のモンスターが相手モンスターと戦闘を行うダメージ計算時に、手札・フィールドのこのカードを墓地へ送って発動できる。その自分のモンスターの攻撃力・守備力はターン終了時まで、その相手モンスターの攻撃力分アップする。

ATK/1400 DEF/1400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP005 N

スプライト・ジェット

闇

POTE-JP004

【雷族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにレベル2またはランク2のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「スプライト」魔法・罠カード1枚を手札に加える。

ATK/1300 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP004 R

セリオンズ・イレギュラー

闇

POTE-JP009

【機械族／効果】
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地の「セリオンズ」モンスターを3体まで対象として発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、対象のモンスターを装備カード扱いとしてこのカードに装備する。②：手札から「無反機関アルギロ・システム」1枚を捨てて発動できる。相手フィールドのカードを全て破壊する。③：このカードが装備されている場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。その後、このカードを装備していたモンスターを装備カード扱いとしてこのカードに装備する。

ATK/1600 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP009 PSE SE UL UR

セリオンズ"エンプレス"アラシア

地

POTE-JP008

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地の、「セリオンズ」モンスターまたは昆虫族モンスター1体を対象として発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、対象のモンスターを装備カード扱いとしてこのカードに装備する。②：手札を1枚捨て、自分の魔法＆罠ゾーンの「セリオンズ」モンスターカード1枚を対象として発動できる。そのカードを特殊召喚する。③：このカードを装備した「セリオンズ」モンスターは、攻撃力が700アップし、このカード名の②の効果を得る。

ATK/2100 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP008 N

スプライト・キャロット

炎

POTE-JP007

【雷族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにレベル2またはリンク2のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：相手が魔法・罠カードの効果を発動した時、このカード以外の自分フィールドのレベル2・ランク2・リンク2のモンスター1体をリリースして発動できる。その効果を無効にする。ランク2またはリンク2のモンスターをリリースして発動した場合、さらにそのカードを破壊できる。

ATK/1000 DEF/1900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP007 N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

ティアラメンツ・メイルゥ 闇

POTE-JP012

【水族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分のデッキの上からカードを3枚墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。融合モンスターカードによって決められた、墓地のこのカードを含む融合素材モンスターを自分の手札・フィールド・墓地から好きな順番で持ち主のデッキの下に戻し、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

ATK/ 800 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP012 ◀ N ▶

灰燼のアルバス 闇

POTE-JP011

【ドラゴン族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードのカード名は、フィールド・墓地に存在する限り「アルバスの落胤」として扱う。②：自分の墓地にレベル8の融合モンスターが存在する限り、このカードの攻撃力は自分の墓地のモンスターの数X200アップし、このカード以外の自分フィールドのモンスターは相手の効果の対象にならない。③：このカードと融合モンスターが自分の墓地に存在する状態で、自分フィールドのモンスターが相手の効果でフィールドから離れた場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/1800 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP011 ◀ PSE ▶ ◀ SE ▶ ◀ SR ▶

氷水艇エーギロカシス 氷

POTE-JP010

【水族／チューナー／効果】
このカード名の①③の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：このカードが手札・墓地に存在する場合、自分フィールドの「氷水」モンスター1体を対象として発動できる。このカードを装備カード扱いとしてその自分のモンスターに装備する。この効果は相手ターンでも発動できる。②：このカードを装備したモンスターの攻撃力・守備力は、除外されているモンスターの数X400アップする。③：このカードが装備されている場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/2000 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP010 ◀ R ▶

ティアラメンツ・レイノハート 氷

POTE-JP015

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「ティアラメンツ・レイノハート」以外の「ティアラメンツ」モンスター1体を墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを特殊召喚し、自分の手札から「ティアラメンツ」カード1枚を選んで墓地へ送る。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/1500 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP015 ◀ R ▶

ティアラメンツ・シェイレーン 闇

POTE-JP014

【水族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、自分の手札からモンスター1体を選んで墓地へ送る。その後、自分のデッキの上からカードを3枚墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。融合モンスターカードによって決められた、墓地のこのカードを含む融合素材モンスターを自分の手札・フィールド・墓地から好きな順番で持ち主のデッキの下に戻し、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

ATK/1800 DEF/1300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP014 ◀ PSE ▶ ◀ SE ▶ ◀ SR ▶

ティアラメンツ・ハゥフニス 闇

POTE-JP013

【水族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手がフィールドのモンスターの効果を発動した時に発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、自分のデッキの上からカードを3枚墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。融合モンスターカードによって決められた、墓地のこのカードを含む融合素材モンスターを自分の手札・フィールド・墓地から好きな順番で持ち主のデッキの下に戻し、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

ATK/1600 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP013 ◀ N ▶

花と野原の眷化精 地

POTE-JP018

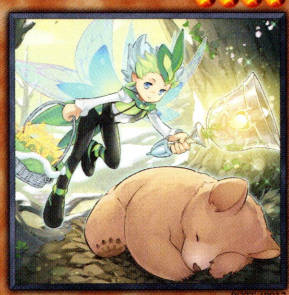
【天使族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードと、モンスター1体または「眷化精」カード1枚を手札から捨てて発動できる。自分の墓地から「花と野原の眷化精」以外の地属性モンスター1体を選んで手札に加える。その後、自分の墓地から地属性モンスター1体を選んで特殊召喚できる。このターン、自分は地属性以外のモンスターの効果を発動できない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分フィールドの「眷化精」モンスターは相手の効果の対象にならない。

ATK/ 600 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP018 ◀ N ▶

森と目覚の眷化精 地



POTE-JP017

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードと、モンスター1体または「眷化精」カード1枚を手札から捨てて発動できる。通常召喚可能な地属性モンスター1体をデッキから墓地へ送る。その後、そのモンスターとはカード名が異なる地属性モンスター1体を自分の墓地から選んで特殊召喚できる。このターン、自分は地属性以外のモンスターの効果を発動できない。②：自分フィールドの「眷化精」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力はターン終了時まで倍になる。

ATK/ 900 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP017 ◀ R ▶

丘と笙吹の眷化精 地

POTE-JP016

【天使族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードと、モンスター1体または「眷化精」カード1枚を手札から捨てて発動できる。デッキから「丘と笙吹の眷化精」以外の「眷化精」カード1枚を手札に加える。その後、自分の墓地から地属性モンスター1体を選んで特殊召喚できる。このターン、自分は地属性以外のモンスターの効果を発動できない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分フィールドの「眷化精」モンスターは効果では破壊されない。

ATK/ 200 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP016 ◀ PSE ▶ ◀ SE ▶ ◀ SR ▶

ブリリアント・ローズ

光

POTE-JP021

【岩石族／効果】
このカード名はルール上「ジェムナイト」カードとしても扱う。このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：手札から「ジェムナイト」カードまたは「幻奏」カード1枚を捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：1ターンに1度、EXデッキから「ジェムナイト」モンスターまたは「幻奏」モンスター1体を墓地へ送って発動できる。このカードのカード名・種族・属性はエンドフェイズまで、この効果を発動するために墓地へ送ったモンスターの元々のカード名・種族・属性と同じになる。
ATK/ 500 DEF/ 500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP021 N

ジェムナイト・クォーツ

地

POTE-JP020

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手フィールドにモンスターが存在する場合、このカードを手札から捨てて発動できる。デッキから「ジュージョン派統魔法カード」1枚を選んで自分フィールドにセットする。このターン、自分は「ジェムナイト」モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードが融合召喚の素材になり墓地へ送られた場合または除外された場合に発動できる。自分の墓地から「ジェムナイト・クォーツ」以外の「ジェムナイト」モンスター1体を選んで手札に加える。
ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP020 N

山と雪解の春化精

地

POTE-JP019

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードと、モンスター1体または春化精カード1枚を手札から捨てて発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。その後、自分の墓地から地属性モンスター1体を選んで特殊召喚できる。このターン、自分は地属性以外のモンスターの効果を発動できない。②：自分フィールドの「春化精」モンスター1体を対象として発動できる。このターン、そのモンスターは1度のバトルフェイズ中に2回攻撃できる。
ATK/1100 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP019 N

スカー・ヴェンデット

闇

POTE-JP024

【アンデット族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「ヴェンデット魔法・罠カード」1枚を手札に加える。②：このカードが墓地に存在する状態で、フィールドのモンスターがリリースされた場合、自分の墓地からこのカード以外のアンデット族モンスター1体を除外して発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードがモンスターゾーンに表側表示で存在する限り、自分は「ヴェンデット」モンスターしか特殊召喚できない。
ATK/2300 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP024 N

メルフィー・ラッシィ

氷

POTE-JP023

【獣族／チューナー／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：「メルフィー・ラッシィ」以外の自分フィールドの表側表示の獣族モンスターが手札に戻ったターンに発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、このカードと手札の「メルフィー」モンスターのみを素材として融合召喚できる。この効果は特殊ターンでも発動できる。②：自分エンドフェイズにこのカードが墓地に存在する場合、自分フィールドの獣族Xモンスター1体を対象として発動できる。このカードをそのモンスターの下に重ねてXモンスターとする。
ATK/ 300 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP023 N

メルフィー・ワラビィ

地

POTE-JP022

【獣族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手がモンスターの召喚・特殊召喚に成功した場合、またはこのカードが相手モンスターの攻撃対象に選択された場合に発動できる。このカードを持ち主の手札に戻す。その後、デッキから「メルフィー・ワラビィ」以外の「メルフィー」モンスター2体を特殊召喚できる（同名カードは1枚まで）。②：自分エンドフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。
ATK/ 0 DEF/ 400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP022 N

六花のしらひめ

氷

POTE-JP027

【植物族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードがモンスターゾーンに表側表示で存在する限り、自分は植物族モンスターしか特殊召喚できない。②：自分フィールドに「六花」モンスターが存在し、相手がモンスターの効果を発動した時、手札・墓地のこのカードをデッキに戻し、自分フィールドの植物族モンスター1体をリリースして発動できる、その発動した効果を無効にする。
ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP027 N

赤しゃりの軍貴

炎

POTE-JP026

【水族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの元々の名称は、手札・デッキ・フィールド・墓地に存在する限り「しゃりの軍貴」として扱う。②：手札の「しゃりの軍貴」1体を相手に見せて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、以下を選択できる。●「しゃりの軍貴」以外の「軍貴」モンスター1体を効果を無効にしてデッキから特殊召喚し、そのモンスターとこのカードを素材として、そのモンスターのカード名が記されたXモンスター1体をX召喚扱いとしてEXデッキから特殊召喚する。
ATK/ 0 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP026 N

エクソシスター・マルファ

光

POTE-JP025

【魔法使い族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのモンスターが、存在しない場合または1体のみの場合に発動できる。手札のこのカードを特殊召喚し、デッキから「エクソシスター・エリス」1体を特殊召喚する。この効果を発動するターン、自分は「エクソシスター」モンスターしか特殊召喚できない。②：自分・相手のカードが墓地から離れた場合に発動できる。「エクソシスター」Xモンスター1体を、自分フィールドのこのカードの上に重ねてX召喚扱いとしてEXデッキから特殊召喚する。
ATK/1600 DEF/ 800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP025 R

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

はぐれ・もけもけ

光

POTE-JP030

【天使族／効果】
①：このカードはフィールド・墓地に存在する限り、カード名が「もけもけ」となり、通常モンスターとして扱う。②：このカードを手札から捨てて発動できる。デッキから「はぐれ・もけもけ」以外の「もけもけ」カード1枚を手札に加える。

ATK/ 300 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP030 ◀N▶

クローラー・ソゥマ

地

POTE-JP029

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、対象のモンスターを裏側守備表示にする。このターン、対象のモンスターは表示形式を変更できない。②：自分メインフェイズに発動できる。このカードのレベルを2つまたは4つ下げ、レベルの合計が下げた分と同じになるように、自分の手札・デッキ・墓地から「クローラー」モンスターを選んで表側守備表示か裏側守備表示で特殊召喚する（同名カードは1枚まで）。

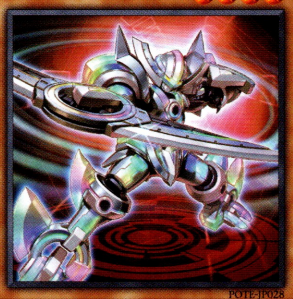
ATK/2000 DEF/2500

63526052 ©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP029 ◀N▶

斬機サーキュラー

光



POTE-JP028

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：デッキから「斬機サーキュラー」以外の「斬機」モンスター1体を墓地へ送って発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はモンスター1体でしか攻撃できない。②：このカードが墓地にモンスターゾーンに存在する状態で、自分フィールドに他の「斬機」モンスターが召喚・特殊召喚された場合に発動できる。デッキから「斬機」魔法・罠カード1枚を手札に加える。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP028 ◀R▶

グランドタスク・ドラゴン

地

POTE-JP033

【ドラゴン族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、このカード以外のフィールドのカードを2枚まで対象として発動できる。そのカードを破壊し、このカードの攻撃力は破壊した数×800アップする。

ATK/1400 DEF/2400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP033 ◀R▶

地霊媒師アウス

地

POTE-JP032

【魔法使い族／効果】
このカード名はルール上「霊媒使い」カードとしても扱う。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札からこのカードと地属性モンスター1体を捨てて発動できる。元々の種族が捨てたモンスターのいずれかと同じで、攻撃力が1850以下の地属性モンスター1体をデッキから手札に加える。この効果の発動後、ターン終了時までその分は地属性以外のモンスターの効果を発動できない。②：自分の地属性モンスターが戦闘で破壊された時に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。

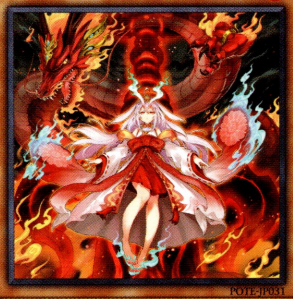
ATK/1850 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP032 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

倶利伽羅天童

炎



POTE-JP031

【天使族／特殊召喚／効果】
このカード名は通常召喚できない。このターンに相手のモンスターゾーンで効果を発動した自分・相手フィールドの表側表示モンスターを全てリリースした場合のみ特殊召喚できる。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの攻撃力は、このカードを特殊召喚するためにリリースしたモンスターの数×1500アップする。②：自分エンドフェイズに、相手の墓地のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを自分フィールドに特殊召喚する。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP031 ◀HR▶ ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

氷界の秘石－カトリン

氷

POTE-JP036

【岩石族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードを手札から捨てて発動できる。このターン、自分は通常召喚に加えて1度だけ、自分メインフェイズに地・水属性モンスター1体を召喚できる。②：このカードが墓地に存在し、自分フィールドに地属性モンスター及び水属性モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/ 500 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP036 ◀R▶

プロパ・ガンダケ

地

POTE-JP035

【サイキック族／効果】
①：1ターンに1度、自分フィールドのモンスターの元々の種族（戦士族・昆虫族・植物族・岩石族）を1つ宣言して発動できる。このカードは宣言した種族になる。②：このカードの②の効果を適用したこのカードがモンスターゾーンに存在する限り、以下の効果を適用する。●フィールドの表側表示モンスターはこのカードと同じ種族になる。●このカードと同じ種族のフィールドのモンスターは同じ種族の相手フィールドのモンスターの効果の対象にならない。

ATK/ 500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP035 ◀N▶

炎獣使いエーカ

炎

POTE-JP034

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、自分または相手の魔法＆罠ゾーンの表側表示のモンスターカード1枚を対象として発動できる。そのカードを自分フィールドに特殊召喚する。②：このカード以外の自分フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。その表側表示モンスターを攻撃力500アップの装備カード扱いとしてこのカードに装備する。

ATK/1500 DEF/ 200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP034 ◀N▶

ハイドランダー・オービット 闇

POTE-JP039

【機械族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地にモンスターが5体以上存在し、それらのカード名が全て異なる場合、このカードをリリースして発動できる。自分の墓地のモンスターの数だけ自分のデッキの上からカードをめくる。モンスターが2体以上めくられ、それらのカード名が全て異なる場合、その内の1体を手札に加える。残りのカードは好きな順番でデッキの上に戻す。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをデッキの一番下に戻す。
ATK/　0　DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP039　N

悪醒師ナイトメルト 嵐

POTE-JP038

【サイキック族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのモンスター1体をリリースして発動できる。そのモンスターとは元々のカード名が異なり、元々の種族・属性・レベル・攻撃力・守備力が同じモンスター1体をデッキから特殊召喚する。EXデッキから特殊召喚されたモンスターをリリースして発動した場合、この効果で特殊召喚するモンスターをEXデッキから選ぶ事もできる。
ATK/1500　DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP038　N

お代狸様の代算様 闇

POTE-JP037

【悪魔族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、このカードはリリースできない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分がモンスターを儀式召喚する場合、自分のEXデッキのモンスター1体をリリースの代わりに墓地へ送る事ができる。
ATK/　0　DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP037　N

ティアラメンツ・キトカロス 闇

POTE-JP042

【水族／融合／効果】
「ティアラメンツ」モンスター＋水族モンスター
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「ティアラメンツ」カード1枚を選び、手札に加えるか墓地へ送る。②：自分フィールドのモンスター1体をお試しで発動できる。自分の手札・墓地から「ティアラメンツ」モンスター1体を選んで特殊召喚し、対象のモンスターを墓地へ送る。③：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。自分のデッキの上からカードを5枚墓地へ送る。
ATK/2300　DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP042　PSE　SE　SR

E・HERO シャイニング・ネオス・ウィングマン（エレメンタラーヒーロー） 光

POTE-JP041

【戦士族／融合／効果】
「E・HERO ネオス」＋「ウィングマン」融合モンスター
このカードは融合召喚でしか特殊召喚できない。このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。フィールドのモンスターの属性と種族の数まで相手フィールドのカードを選んで破壊する。②：このカードは、攻撃力が自分の墓地のモンスターの数×300アップし、効果では破壊されない。③：このカードが戦闘でモンスターを破壊した場合に発動する。そのモンスターの元々の攻撃力分のダメージを相手に与える。
ATK/3100　DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP041　PSE　SE　UL　UR

ヴェンデット・スカヴェンジャー 闇

POTE-JP040

【アンデット族／儀式／効果】
「ヴェンデット儀式魔法カード」により降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：お互いのメインフェイズに、自分フィールドのアンデット族モンスター1体をリリースして発動できる。このカードの攻撃力はターン終了時まで、リリースしたモンスターの元々の攻撃力分アップする。②：このカードが墓地に存在し、自分フィールドに「リヴェンデット・スレイヤー」が存在する場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。
ATK/2800　DEF/　0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP040　PSE　SE　SR

うさうさメルフィーズ 地

POTE-JP045

【獣族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に戻す。②：相手がモンスターの召喚・特殊召喚に成功した場合、またはこのカードが相手モンスターの攻撃対象に選択された場合に発動できる。このカードを持ち主のEXデッキに戻す。その後、EXデッキから「メルフィーズ」モンスター1体を特殊召喚できる。
ATK/1500　DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP045　R

ジェムナイトレディ・ローズ・ダイヤ 地

POTE-JP044

【天使族／融合／効果】
「ジェムナイト」モンスター＋天使族モンスター
①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、相手ターンに1度だけ、自分フィールドの「ジェムナイト」モンスターは効果では破壊されない。②：自分ターンに、相手がモンスターの効果を発動した時、自分の墓地から「ジェムナイト」カード1枚を除外し、相手フィールドの表側表示のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。
ATK/2700　DEF/2400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP044　PSE　SE　SR

ティアラメンツ・カレイドハート 闇

POTE-JP043

【悪魔族／融合／効果】
「ティアラメンツ・レイハート」＋水族モンスター×2
このカードは融合素材にできない。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、またはこのカードがフィールドに存在する状態で水族モンスターが効果で自分の墓地へ送られた場合、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主のデッキに戻す。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを特殊召喚し、デッキから「ティアラメンツ」カード1枚を墓地へ送る。
ATK/3000　DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP043　PSE　SE　UL　UR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

亜種羅王 地

★★★

POTE-JP048

【戦士族／エクシーズ／効果】
レベル3モンスター3体以上
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：X素材を持っているこのカードは、その数まで1度のバトルフェイズ中に攻撃できる。②：このカードが戦闘を行うダメージステップ開始時に発動する。このカードの攻撃力は２００アップする。③：このカード以外のモンスターの効果が発動した時、このカードのX素材を1つ取り除いて発動できる。その発動を無効にし破壊する。

ATK/2100 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP048 R

ギガンティック・スプライト 闇

★★

POTE-JP047

【雷族／エクシーズ／効果】
レベル2モンスター×2
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。自分フィールドのリンク2モンスターをレベル2モンスターとしてX召喚の素材にできる。このカードをリンク召喚する場合、自分のメインモンスターゾーンのモンスターしかリンク素材にできない。このカード名の②の効果はデュエル中に1度しか使用できない。①：このカードがEXモンスターゾーンにリンク召喚された場合に発動できる。デッキから「融合」1枚を手札に加える。②：このカードのX素材を1つ取り除き、デッキからレベル2モンスター1体を特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで「E・HERO ネオス」以外のレベル2・リンク2・リンク2のモンスターしか特殊召喚できない。

ATK/1600 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP047 PSE SE UL UR

P.U.N.K.JAM ドラゴン・ドライブ 地

POTE-JP046

【サイキック族／シンクロ／効果】
サイキック族チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、800LPを払って発動できる。デッキからサイキック族・レベル3モンスター1体を選び、手札に加える。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分の「P.U.N.K.」カードの効果の発動にチェーンして相手がカードの効果を発動した場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

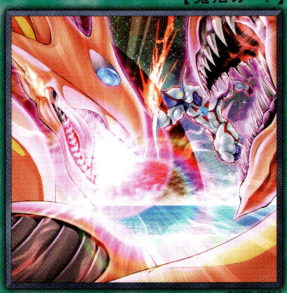
ATK/2700 DEF/2400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP046 R

EN－エンゲージ・ネオスペース 魔

【魔法カード】



POTE-JP051

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカードを発動するターン、自分は融合モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。①：手札及びデッキからそれぞれ1体ずつ、「N」モンスター1体と「E・HERO」モンスター1体を墓地へ送って発動できる。デッキから「N」モンスターまたはレベル5以上の「E・HERO」モンスター1体を特殊召喚し、自分のデッキ・墓地から「融合」1枚を選んで手札に加える。この効果で特殊召喚したモンスターが「E・HERO ネオス」の場合、その攻撃力は１０００アップする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP051 PSE SE SR

スケアクロー・ライトハート 闇

POTE-JP050

【獣戦士族／リンク／効果】
「スケアクロー」モンスターまたは「ブッサ＝ネタフロスト」1体
このカードをリンク召喚する場合、自分のメインモンスターゾーンのモンスターしかリンク素材にできない。このカード名の②の効果はデュエル中に1度しか使用できない。①：このカードがEXモンスターゾーンにリンク召喚された場合に発動できる。デッキから「闇夜の一ライフォビア」1枚を手札に加える。②：自分フィールドに「ブッサネタフロスト」が存在する場合に発動できる。このカードを墓地から特殊召喚する。

ATK/ 500 LINK－1

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP050 R

スプライト・エルフ 炎

POTE-JP049

【雷族／リンク／効果】
レベル2・リンク2・リンク2のモンスターを含むモンスター2体
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。このカードはリンク召喚されたターンにはリンク素材にできない。①：このカードのリンク先のモンスターは相手の効果の対象にならない。②：自分・相手のメインフェイズに、自分の墓地のレベル2モンスター1体を対象として発動できる。その モンスターを特殊召喚する。相手フィールドにモンスターが存在する場合、代わりにリンク2またはリンク2のモンスター1体を対象とする事もできる。

ATK/1400 LINK－2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP049 PSE SE SR

融合超渦 魔

【魔法カード】

POTE-JP054

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。手札・デッキ・EXデッキから「E・HERO」モンスター、「N」モンスター、レベル１０モンスターの内１体を選んで相手に見せる。このターン、対象のモンスターを融合素材とする場合、見せたモンスターの同名カードとして扱う事ができる。自分のフィールドまたは墓地に「E・HERO ネオス」が存在する場合、見せたモンスターを墓地へ送る。それ以外の場合、手札から見せたモンスターはデッキに戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP054 N

ENウェーブ 魔

【魔法カード】

POTE-JP053

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の「E・HERO」モンスターが融合モンスターの融合召喚の素材になり、墓地へ送られた場合または除外された場合に発動できる。デッキから「N」モンスターまたは「E・HERO ネオス」1体を特殊召喚する。②：「N」モンスターまたは「E・HERO ネオス」が自分のフィールド・墓地から自分のデッキ・EXデッキに戻った場合に発動できる。自分の墓地から「E・HERO」モンスター1体を選んで特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP053 N

インスタント・コンタクト 魔

【魔法カード】

POTE-JP052

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：1０００LPを払って発動できる。レベル7以下の、「E・HERO」モンスターまたは「N」モンスター1体を召喚条件を無視してEXデッキから特殊召喚する。自分のフィールド及び墓地に「E・HERO ネオス」が存在しない場合、この効果で特殊召喚したモンスターは攻撃できず、効果は無効化され、エンドフェイズに持ち主のEXデッキに戻る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP052 R

スプライト・スマッシャーズ

【魔法カード】

POTE-JP057

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の手札・墓地から「スプリガンズ」カード、「モリオンズ」カード、「スプライト」カードの内、いずれか1枚を除外し、以下の効果から1つを選択して発動できる。
●デッキから「スプリガンズ」モンスター1体を特殊召喚する。
●自分の墓地から「モリオンズ」モンスター1体を選んで特殊召喚する。
●自分フィールドのレベル2・ランク2・リンク2のモンスター1体と和手フィールドのカード1枚を選んで除外する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP057 N

スプライト・ガンマ・バースト

【魔法カード】

POTE-JP056

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：フィールドの全てのレベル2・ランク2・リンク2のモンスターの攻撃力・守備力はターン終了時まで1400アップする。②：自分メインフェイズに墓地のこのカードを除外し、自分フィールドのレベル2・ランク2・リンク2のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力は和手ターン終了時まで1400アップする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP056 N

スプライト・スターター

【魔法カード】

POTE-JP055

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：デッキから「スプライト」モンスター1体を特殊召喚し、自分はその召喚したモンスターの元々の攻撃力分のLPを失う。このカードの発動後、ターン終了時まで自分はレベル2・ランク2・リンク2のモンスターしか特殊召喚できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP055 R

壱世壊＝ペルレイノ

【魔法カード】

POTE-JP060

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから「ティアラメンツ」モンスターまたは「ヴァスニスタフロスト」1体を手札に加える事ができる。②：自分フィールドの融合モンスター及び「ティアラメンツ」モンスターの攻撃力は800アップする。③：自分のフィールド・墓地の「ティアラメンツ」モンスターがデッキ・EXデッキに戻った場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP060 R

肆世壊からの天跨

【魔法カード】

POTE-JP059

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：以下の効果から1つを選択して発動できる。●自分フィールドの、「スケアクロー」モンスターまたは「ヴァサニスタフロスト」1体と、和手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。その和手モンスターの攻撃力と守備力の内、高い方の数値分だけその自分のモンスターの攻撃力・守備力をアップする。●自分フィールドの、「スケアクロー」モンスターまたは「ヴァサニスタフロスト」を対象とする効果が発動した時に発動できる。その効果を無効にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP059 N

烙印の命数

【魔法カード】

POTE-JP058

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分が魔法カードの効果で儀式モンスター1体のみを特殊召喚した場合に発動できる。自分または和手のEXデッキを確認し、その内のモンスター1体を選んで墓地へ送る。②：自分が魔法カードの効果で融合モンスター1体のみを特殊召喚した場合、そのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターはターン終了時まで、攻撃力が自身の元々の攻撃力分アップし、和手フィールドの攻撃表示モンスターにしか攻撃できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP058 N

メルフィーとにらめっこ

【魔法カード】

POTE-JP063

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：手札の獣族モンスター1体を和手に見せて発動できる。それとはカード名が異なる「メルフィー」モンスター1体を自分のデッキ・墓地から選んで手札に加え、見せたモンスターをデッキの一番下に戻す。②：和手バトルフェイズ開始時に発動できる。手札の「メルフィー」モンスターを任意の数だけ和手に見せ、バトルフェイズの間だけ加える。③：和手フィールドのモンスターの攻撃力は、このカードの②の効果で公開しているモンスターの攻撃力・守備力の合計分だけダウンする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP063 N

スキャッター・フュージョン

【魔法カード】

POTE-JP062

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：和手フィールドにモンスターが存在する場合に発動できる。絵石融以外の「ジェムナイト」融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを自分のデッキから墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。このカードがフィールドから離れた時にそのモンスターは破壊される。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は「ジェムナイト」モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP062 N

春化精の花冠

【魔法カード】

POTE-JP061

①：このカードが魔法&罠ゾーンに存在する限り、自分フィールドの地属性モンスターは「春化精」モンスターとしても扱う。②：1ターンに1度、自分が手札の「春化精」モンスターの効果を発動するためにそのモンスターとカード1枚を手札から捨てる場合、代わりにそのモンスターのみを捨てる事ができる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP061 N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

六花来々

【魔法カード】

POTE-JP066

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「六花」モンスターが存在する場合に発動できる。デッキから「六花」魔法・罠カード1枚を選んで自分の魔法＆罠ゾーンにセットする。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は植物族モンスターしか特殊召喚できない。②：1ターンに1度、自分が「六花」カードの効果を発動するために自分フィールドの植物族モンスターをリリースする場合、自分フィールドの植物族モンスター1体の代わりに相手フィールドの表側表示モンスター1体をリリースできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP066 R

P.U.N.K.JAMエクストリーム・セッション

【魔法カード】

POTE-JP065

このカード名の②の効果は1ターンに2度まで使用できる。①：1ターンに1度、自分の墓地から「P.U.N.K.」カード1枚を除外して発動できる。手札から「P.U.N.K.」モンスター1体を特殊召喚する。②：自分フィールドのサイキック族モンスターが効果を発動するためにLPを払った場合に発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP065 N

ラヴェナス・ヴェンデット

【魔法カード】

POTE-JP064

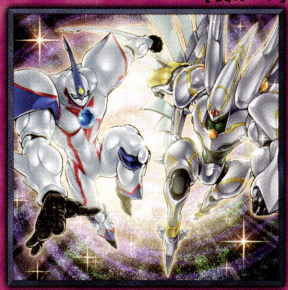
「ヴェンデット」儀式モンスターの降臨に必要。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の手札・デッキ・墓地から「ヴェンデット・スカヴェンジャー」以外の「ヴェンデット」モンスター1体を選んで裏側守備表示で特殊召喚する。その後、以下の効果を適用する。●レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、この効果で特殊召喚したモンスターを含む自分フィールドのモンスターをリリースし、自分の手札・墓地から「ヴェンデット」儀式モンスター1体を儀式召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP064 N

フェイバリット・コンタクト

【罠カード】



POTE-JP069

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の手札・フィールド・墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを好きな順番で持ち主のデッキの下に戻し、「HERO」モンスターを融合素材とするその融合モンスター1体をEXデッキから召喚条件を無視して特殊召喚する。「E・HERO ネオス」をデッキに戻した場合、この効果で特殊召喚したモンスターをお互いにEXデッキに戻す事はできない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP069 R

無干ジャミング

【魔法カード】

POTE-JP068

①：フィールドに攻撃力1000以上のモンスターが存在する場合、モンスターが戦闘を行うダメージ計算時に発動する。フィールドの全てのモンスターは、攻撃力がその攻撃力1000につき1000下げた数値になり、守備力がその守備力1000につき1000下げた数値になる。②：このカードが破壊された場合に発動する。フィールドの全てのモンスターはターン終了時まで、攻撃力がその攻撃力1000につき1000下げた数値になり、守備力がその守備力1000につき1000下げた数値になる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP068 N

月女神の鏃

【魔法カード】

POTE-JP067

このカードの発動に対して相手はモンスターの効果を発動できない。①：EXデッキからモンスター1体を墓地へ送り、そのモンスターと同じ種族（融合・S・X・P・リンク）の相手フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主のデッキに戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP067 PSE SE UL UR

壱世壊に奏でる哀唱

【罠カード】

POTE-JP072

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「ティアラメンツ」モンスターまたは「ヴィサス＝スタフロスト」が存在する場合、相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの効果を無効にする。その後、自分フィールドのモンスター1体を選んで墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「ティアラメンツ」モンスター1体を手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP072 N

壱世壊に軋む爪音

【罠カード】

POTE-JP071

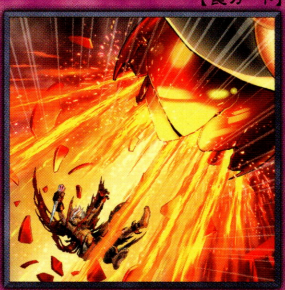
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しかずれか1つしか使用できない。①：自分フィールドに「ティアラメンツ」モンスターまたは「ヴィサス＝スタフロスト」が存在する場合、相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを裏側守備表示にする。その後、デッキから「ティアラメンツ」モンスター1体を墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合、自分の墓地の「ティアラメンツ」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP071 N

分かつ烙印

【罠カード】



POTE-JP070

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの融合モンスター1体をリリースし、お互いの墓地のモンスター及び除外されているモンスターの中から、融合モンスターカードのモンスター2体を対象として発動できる。そのモンスターをお互いのフィールドに1体ずつ特殊召喚する。「アルバスの落胤」を融合素材とする融合モンスターをリリースしてこのカードを発動した場合、代わりに対象のモンスター2体を自分フィールドに守備表示で特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP070 N

春化精と花蕾

罠

【罠カード】

POTE-JP075

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：墓地から特殊召喚された自分フィールドの地属性モンスターの種族の数まで相手フィールドの表側表示のカードを対象として発動できる。対象のカードの数だけ自分フィールドの地属性モンスターを選んで持ち主の手札に戻し、対象のカードを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP075 ◀N▶

春化精の暦替

罠

【罠カード】

POTE-JP074

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地の「春化精」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加えるか特殊召喚する。②：自分の手札が0枚の場合、相手ターンに、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分の墓地から「春化精」モンスターを可能な限り特殊召喚する（同名カードは1枚まで）。この効果で特殊召喚したモンスターは自分エンドフェイズに持ち主の手札に戻る。この効果はこのカードが墓地へ送られたターンには発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP074 ◀N▶

壱世壊に澄み渡る残響

罠

【罠カード】

POTE-JP073

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：自分フィールドに「ティアラメンツ」モンスターまたは「ディヌミスタクロスト」が存在し、モンスターの効果・魔法・罠カードが発動した時に発動できる。その発動を無効にし、そのカードを持ち主のデッキに戻す。その後、自分の手札からモンスター1体を選んで墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合、除外されている自分の「ティアラメンツ」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP073 ◀N▶

現世離レ

罠

【罠カード】

POTE-JP078

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：相手フィールドのカード1枚と相手の墓地のカード1枚を対象として発動できる。対象のフィールドのカードを墓地へ送り、対象の墓地のカードを相手フィールドにセットする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP078 ◀R▶

A・∀・TT

アクメイズ・アトラクション・ツリルカトレイズ

罠

【罠カード】

POTE-JP077

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「アクメイズメント」モンスターまたは相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象としてこのカードを発動できる。このカードを装備カード扱いとしてそのモンスターに装備する。②：装備モンスターのコントローラーによって以下の効果を発動できる。
●自分：装備モンスターの表示形式を変更し、自分の墓地の「アトラクション」罠カード1枚を相手が選ぶ。そのカードを自分フィールドにセットする。
●相手：装備モンスターをエンドフェイズまで除外する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP077 ◀N▶

エクソシスター・リタニア

罠

【罠カード】

POTE-JP076

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドのモンスターがエクソシスター」モンスターのみの場合、800LPを払い、相手のフィールド・墓地のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。その後、以下の効果から1つを選んで適用できる。
●自分フィールドのモンスターを素材として「エクソシスター」Xモンスター1体をX召喚する。
●このターンに自分がモンスターのX召喚に成功している場合、相手フィールドのカード1枚を選んで除外する。

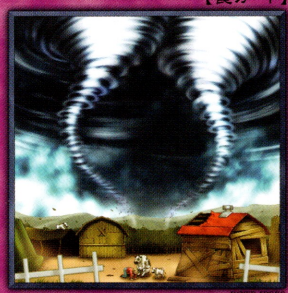
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP076 ◀N▶

砂塵の大ハリケーン

罠

【罠カード】



POTE-JP080

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の魔法＆罠ゾーンにセットされたカードを任意の枚だけ対象として発動できる。セットされたそのカードと、このカードを持ち主の手札に戻す。その後、自分はこの効果で自分の手札に戻ったカードの枚数だけ、手札から魔法・罠カードをセットできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP080 ◀N▶

龍皇の波動

罠

【罠カード】

POTE-JP079

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：相手がフィールドのモンスターの効果を発動した時に発動できる。その発動を無効にし破壊する。その後、以下の効果を適用できる。●自分の手札からモンスター1体を選んで除外し、この効果で破壊し墓地へ送ったモンスターを効果を無効にして自分フィールドに特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

POTE-JP079 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

基本パック

DARKWING BLAST

2022年7月16日発売／1パック165円(税込)

■1パック：5枚入り　■1ボックス：30パック入り　■カード種類：全80種

+1ボーナスパック 再録カード

＋1ボーナスパックは初回生産版のボックスにのみ1パックを同梱

黒羽カウンターに関連した効果を持ったレベル8Ｓ。

DABL-JPS01 ＜PSE＞

「BF」デッキの強化カードと新テーマ「クシャトリラ」&「ビーステッド」が登場

墓地のモンスターも使ってEXデッキから特殊召喚できる「ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン」を始めとした「BF」デッキの新カードと、黒羽カウンターを使った新たな戦術が登場した。さらに新テーマとして、裏側表示での除外に関連した効果を多く持った「クシャトリラ」や、相手の墓地のモンスターも使って展開を行える「ビーステッド」も登場。これらのテーマはどちらも登場直後からデュエル環境に影響を与え、当時の大会優勝デッキでもよく見かけられた。ほかにも「ナチュル」や「占術姫」、「竜剣士」「忍者」などを幅広く強化できるパックとなっている。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DABL-JP057	壱世壊を揺るがす鼓動	DABL-JP029	ソウル・シザー	DABL-JP001	ＢＦ－無頼のヴァータ
DABL-JP058	壱世壊を劈く弦声	DABL-JP030	迷宮城の白銀姫	DABL-JP002	ＢＦ－嵐砂のシャマール
DABL-JP059	械脚する肆世壊	DABL-JP031	インフェルノクインサーモン	DABL-JP003	ＢＦ－雪撃のチヌーク
DABL-JP060	クシャトリラ・バース	DABL-JP032	キュウドウ魂 HAN－SHI	DABL-JP004	ＢＦ－幻耀のスズリ
DABL-JP061	異譚の忍法帖	DABL-JP033	道化鳥ラフィンバフィン	DABL-JP005	ＢＦ－刻夜のゾンダ
DABL-JP062	忍法装具 鉄土竜	DABL-JP034	魔界造車－ＧＴ１９	DABL-JP006	深淵の獣マグナムート
DABL-JP063	冥占術の儀式	DABL-JP035	サイコ・ローヴァー	DABL-JP007	深淵の獣サロニール
DABL-JP064	ナチュルの春風	DABL-JP036	精霊冥騎－急還馬	DABL-JP008	深淵の獣ドルイドヴルム
DABL-JP065	ドラゴニックＰ	DABL-JP037	沈黙狼－カルーポ	DABL-JP009	深淵の獣ルベリオン
DABL-JP066	春化精の花盛	DABL-JP038	冥占術姫タロットレイス	DABL-JP010	深淵の獣アルバ・ロス
DABL-JP067	禁呪アラマティア	DABL-JP039	ティアラメンツ・ルルカロス	DABL-JP011	赫の聖女カルテシア
DABL-JP068	ＶＶ －ソロアクティベート	DABL-JP040	戒の忍者－冥禅	DABL-JP012	クシャトリラ・フェンリル
DABL-JP069	地中界の厄災	DABL-JP041	神碑の牙フレーキ	DABL-JP013	クシャトリラ・ユニコーン
DABL-JP070	真刀竹光	DABL-JP042	ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン	DABL-JP014	クシャトリラ・オーガ
DABL-JP071	ＢＦ －ツインシャドウ	DABL-JP043	ＢＦ －魔風のボレアース	DABL-JP015	宙の忍者－鳥帷
DABL-JP072	ブラック・ノーブル	DABL-JP044	燐廻の三弦猫	DABL-JP016	蠱の忍者－蜜
DABL-JP073	烙印の獣	DABL-JP045	クシャトリラ・シャングリラ	DABL-JP017	獣の忍者－獏
DABL-JP074	スプライト・ダブルクロス	DABL-JP046	メレオロジック・アグリゲーター	DABL-JP018	銃の忍者－火光
DABL-JP075	肆世壊の双牙	DABL-JP047	死祖の隷竜ウォロー	DABL-JP019	占術姫ビブリオムーサ
DABL-JP076	クシャトリラ・ブリペア	DABL-JP048	スプライト・スプリンド	DABL-JP020	ナチュル・モルクリケット
DABL-JP077	忍法 落葉舞	DABL-JP049	空牙団の懐剣 ドナ	DABL-JP021	ナチュル・カメリア
DABL-JP078	同契魔術	DABL-JP050	世海龍ジーランティス	DABL-JP022	竜剣士イグニスＰ
DABL-JP079	星逢の天河	DABL-JP051	魔界特派員デスキャスター	DABL-JP023	竜剣士マジェスティＰ
DABL-JP080	天地返し	DABL-JP052	黒羽の旋風	DABL-JP024	竜剣士ダイナマイトＰ
＋1ボーナスパック再録カード		DABL-JP053	復烙印	DABL-JP025	春化精の女神 ヴェーラ
DABL-JPS01	ブラックフェザー・ドラゴン	DABL-JP054	決戦のゴルゴンダ	DABL-JP026	苗と霞の春化精
—		DABL-JP055	鉄獣の死線	DABL-JP027	空牙団の積荷 レクス
—		DABL-JP056	壱世壊に渦巻く反響	DABL-JP028	テセア聖霊器

収録テーマ ピックアップ

BF（ブラックフェザー）

「ブラックフェザー・ドラゴン」を核とする新戦術が登場

効果で特殊召喚した「ブラックフェザー・ドラゴン」を使った展開手段が登場し、戦線の再構築がしやすくなった。「ブラックフェザー・ドラゴン」とSチューナーを除外して「ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン」を特殊召喚した場合は、「黒羽の旋風」の効果で墓地や除外から強力なSモンスターも蘇生できるぞ。

フィールド・墓地から除外してEXデッキから特殊召喚

ブラックフェザー・ドラゴン

Sチューナー

ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン

効果発動の条件を満たす

黒羽の旋風

墓地・除外から特殊召喚

BF－フルアーマード・ウィング

収録テーマ ピックアップ

ビーステッド

光・闇属性を軸とする様々なデッキと組み合わせが可能

主力の1体「深淵の獣ルベリオン」は、①の効果で手札に加えて特殊召喚したレベル6「ビーステッド」をリリースすると墓地から特殊召喚が可能。デッキを組む際は「烙印」のほかに、高レベルドラゴン族が主力の「ドラゴンメイド」やリリースで効果を引き出す「聖刻」、除外と好相性の「サンダー・ドラゴン」などとも組み合わせやすい。

深淵の獣ルベリオン

特殊召喚したレベル6「ビーステッド」をリリースして墓地から特殊召喚

デッキから手札に加える

レベル6「ビーステッド」

相性が良いテーマの例

聖刻

サンダー・ドラゴン

ドラゴンメイド

烙印

収録テーマ ピックアップ

忍者

新たな融合「忍者」で直接攻撃を決める

自身を含む全ての「忍者」が直接攻撃可能になる効果を持ち、「融合」無しでも呼び出せる融合モンスター「戎の忍者－冥禅」が新登場。手札で発動する「鳥帷」の①の効果でデッキから「HANZO」を特殊召喚し、その効果でデッキから手札に加えた「獏」や「密」を召喚または特殊召喚すればフィールドに融合素材をそろえられるぞ。

宙の忍者－鳥帷

デッキから特殊召喚

忍者マスター HANZO

デッキから手札に加える

獣の忍者－獏

種族が異なる「忍者」2体をリリース

戎の忍者－冥禅

①の効果で手札から特殊召喚

蟲の忍者－蜜

収録テーマ ピックアップ

ナチュル

8年ぶりの新カードで展開力が大幅アップ

「カメリア」の①の効果から「神星樹」を経由すると、あらゆる「ナチュル」カードを手札に加えられる。手札から特殊召喚できる「ハイドランジー」以外にも、「春風」を手札に加えて「モルクリケット」を特殊召喚し効果を使った場合は最大2体の「ナチュル」を呼び出せるぞ。

ナチュル・カメリア

デッキから墓地へ送る

ナチュルの神星樹

ナチュルの春風

デッキから手札に加える

ナチュル・モルクリケット

手札・墓地から特殊召喚

最大2体の「ナチュル」をデッキから特殊召喚

ナチュル・ハイドランジー

注目カード ピックアップ

メレオロジック・アグリゲーター

EXデッキのモンスターを墓地へ送って効果を引き出す

「旧神ヌトス」などが持つ、墓地へ送られた場合に使える効果を引き出すランク９。①の効果で墓地へ送る以外に、②の効果で自身のX素材と墓地のモンスターを入れ替える事でも効果発動を狙う。事前に「ドラグマ・パニッシュメント」なども使い、墓地にモンスターを送り込もう。

相性が良いカード

ドラグマ・パニッシュメント

旧神ヌトス

注目カード ピックアップ

迷宮城の白銀姫

フィールドに君臨し次々と罠を繰り出す迷宮の主

「アリアンナ」の効果で手札に加えた場合は条件を満たしているのでそのまま特殊召喚が可能。また、「天獄の王」と組み合わせると②の効果を維持しやすく、③の効果で後続の罠をセットして主導権を握れる。「ラビュリンス」以外でも通常罠を使うデッキ全般で使えるモンスターだ。

相性が良いカード

天獄の王

白銀の城の召使い アリアンナ

注目カード ピックアップ

真刀竹光

直接攻撃に成功すると相手モンスターを全破壊

「イゾルデ」の効果で「妖刀竹光」を墓地へ送り「焔聖騎士－リナルド」を特殊召喚した場合、墓地から「妖刀竹光」を回収しつつデッキから「真刀竹光」を装備できる。その後は「妖刀竹光」を装備し効果で直接攻撃を決めれば、「真刀竹光」の効果で相手モンスターを一掃するぞ。

相性が良いカード

妖刀竹光

聖騎士の追想 イゾルデ

注目カード ピックアップ

世海龍ジーランティス

お互いのモンスターを全て再配置するリンク4

元々の持ち主のフィールドに特殊召喚する際、相手フィールドに特殊召喚した「壊獣」などのコントロールを戻せる。また、「コーラルアネモネ」を経由してリンク召喚して水属性以外が特殊召喚できない場合などは、水属性以外のモンスターを除外したままにする使い方も可能だ。

相性が良いカード

海晶乙女コーラルアネモネ

海亀壊獣ガメシエル

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

BF－雪撃のチヌーク

闇

DABL-JP003

【鳥獣族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：手札・フィールドのこのカードを墓地へ送り、相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。EXデッキから「BF」Sモンスターまたは「ブラックフェザー・ドラゴン」1体を墓地へ送り、対象のモンスターはターン終了時まで、攻撃力が700ダウンし、効果は無効化される。自分フィールドに闇属性Sモンスターが存在する場合、この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/ 100 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP003 ◀N▶

BF－嵐砂のシャマール

闇

DABL-JP002

【鳥獣族／チューナー／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札・フィールドのこのカードを墓地へ送って発動できる。デッキから「黒羽の旋風」1枚を選んで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分フィールドに「BF」Sモンスターまたは「ブラックフェザー・ドラゴン」が特殊召喚された場合、このカードを除外し、自分の墓地の「BF」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。その後、自分は基本ドローを受ける。

ATK/1600 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP002 ◀N▶

BF－無頼のヴァータ

闇

DABL-JP001

【鳥獣族／チューナー／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「BF－無頼のヴァータ」以外の「BF」モンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分メインフェイズに発動できる。レベルの合計が8になるように、このカードとチューナー以外のデッキの「BF」モンスター1体以上を墓地へ送り、「ブラックフェザー・ドラゴン」1体をEXデッキから特殊召喚する。このターン、自分は基本ドローしかEXデッキから特殊召喚できない。

ATK/ 800 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP001 ◀R▶

深淵の獣マグナムート

闇

DABL-JP006

【ドラゴン族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分または相手の墓地の、光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外し、このカードを手札から特殊召喚する。相手フィールドにモンスターが存在する場合、この効果は相手ターンでも発動できる。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。このターンのエンドフェイズに、自分のデッキ・墓地から「深淵の獣マグナムート」以外のドラゴン族モンスター1体を選んで手札に加える。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP006 ◀R▶

BF－刻夜のゾンダ

闇

DABL-JP005

【鳥獣族／効果】
このカード名の②③の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する間、自分はSモンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に戻す。③：墓地のこのカードを除外して発動できる。手札・デッキからレベル5以上の「BF」モンスター1体を特殊召喚する。その後、自分はこの効果で特殊召喚したモンスターの攻撃力分のダメージを受ける。

ATK/2300 DEF/ 900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP005 ◀N▶

BF－幻耀のスズリ

闇

DABL-JP004

【鳥獣族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚に成功した時に発動できる。「BF－幻耀のスズリ」を除く、「ブラックフェザー・ドラゴン」のカード名が記されたカード1枚をデッキから手札に加える。②：自分フィールドのモンスター1体をリリースして発動できる。自分フィールドに「幻耀トークン」（鳥獣族・チューナー・闇・星2・攻／守700）1体を特殊召喚する。その後、自分は700のダメージを受ける。この効果を発動するターン、自分はSモンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。

ATK/1400 DEF/1400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP004 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀SR▶

深淵の獣ルベリオン

光

DABL-JP009

【ドラゴン族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できない。「深淵の獣ルベリオン」は1ターンに1度、自分フィールドのレベル6以上のドラゴン族・闇属性モンスター1体をリリースした場合のみ手札・墓地から特殊召喚できる。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードを手札から墓地へ送って発動できる。デッキから「深淵の獣ルベリオン」以外の「ビースト・デッドモンスター」1体を手札に加える。②：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「神印」永続魔法・永続罠カード1枚を選んで自分フィールド上に表側表示で置く。

ATK/2500 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP009 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

深淵の獣ドルイドヴルム

闇

DABL-JP008

【ドラゴン族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分または相手の墓地の、光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外し、このカードを手札から特殊召喚する。相手フィールドにモンスターが存在する場合、この効果は相手ターンでも発動できる。②：このカードがフィールドから墓地へ送られた場合、相手フィールドの特殊召喚されたモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを墓地へ送る。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP008 ◀N▶

深淵の獣サロニール

闇

DABL-JP007

【ドラゴン族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分または相手の墓地の、光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外し、このカードを手札から特殊召喚する。相手フィールドにモンスターが存在する場合、この効果は相手ターンでも発動できる。②：このカードが墓地へ送られた場合に発動できる。「深淵の獣サロニール」以外の「ビースト・デッドモンスター」1体または「神印」魔法・罠カード1枚をデッキから墓地へ送る。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP007 ◀N▶

クシャトリラ・フェンリル 地

DABL-JP012

【サイキック族／効果】
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにモンスターが存在しない場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「クシャトリラ」モンスター1体を手札に加える。③：このカードの攻撃宣言時、または相手がモンスターの効果を発動した場合、相手フィールドの表側表示のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを裏側表示で除外する。

ATK/2400 DEF/2400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP012 R

赫の聖女カルテシア 光

DABL-JP011

【魔法使い族／チューナー／効果】
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドまたは墓地に「アルバスの落胤」が存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：お互いのメインフェイズに発動できる。自分の手札・フィールドから、レベル8以上の融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。③：このターンに融合モンスターが自分の墓地へ送られている場合、エンドフェイズに発動できる。墓地のこのカードを手札に加える。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP011 PSE SE SR

深淵の獣アルバ・ロス 光

DABL-JP010

【ドラゴン族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できない。自分フィールドの「ビースデッド」モンスター2体をリリースした場合のみ手札・墓地から特殊召喚できる。①：この方法で特殊召喚したこのカードがモンスターゾーンに存在する限り、フィールドの表側表示の儀式・融合・S・X・シンクロモンスターの効果は無効化される。②：表側表示のこのカードが相手の効果でフィールドから離れた場合に発動できる。相手エンドフェイズまで、お互いのEXデッキの裏側表示のカードを全て表側表示で除外する。

ATK/3500 DEF/3500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP010 PSE SE SR

宙の忍者ー鳥帷 地

DABL-JP015

【鳥獣族／効果】
このカード名の①③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードを手札から墓地へ送って発動できる。手札から「忍者」モンスター1体を表側守備表示または裏側守備表示で特殊召喚する。②：このカードは特殊召喚・リバースしたターンには戦闘・効果では破壊されない。③：相手のメインフェイズ及びバトルフェイズに発動できる。自分の手札・フィールドから、「忍者」融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP015 N

クシャトリラ・オーガ 水

DABL-JP014

【サイキック族／効果】
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにモンスターが存在しない場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「クシャトリラ」魔法カード1枚を手札に加える。③：このカードの攻撃宣言時、または相手がモンスターの効果を発動した場合に発動できる。相手のデッキの上からカードを5枚までめくり、その中から1枚を選んで裏側表示で除外する。残りのカードを元の順番でデッキの上に戻す。

ATK/2800 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP014 N

クシャトリラ・ユニコーン 嵐

DABL-JP013

【サイキック族／効果】
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにモンスターが存在しない場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「クシャトリラ」魔法カード1枚を手札に加える。③：このカードの攻撃宣言時、または相手がモンスターの効果を発動した場合に発動できる。相手のEXデッキを確認し、その内のモンスター1体を選んで裏側表示で除外する。

ATK/2500 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP013 PSE SE SR

銃の忍者ー火光 炎

DABL-JP018

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚・リバースした場合に発動できる。自分の手札・墓地から「銃の忍者ー火光」以外の「忍者」モンスター1体を選んで裏側守備表示で特殊召喚する。②：このカードが墓地に存在し、自分フィールドの「忍者」カード1枚のみまたは裏側守備表示モンスター1体のみを対象とする相手の効果が発動した時に発動できる。このカードを裏側守備表示で特殊召喚し、その対象となったカードを持ち主のEXデッキに戻す。

ATK/1600 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP018 N

獣の忍者ー獏 嵐

DABL-JP017

【獣族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがドロー以外の方法で手札にかわった場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。②：このカードが特殊召喚・リバースした場合、自分の墓地及び自分の魔法＆罠ゾーンの表側表示のカードの中から、「獣の忍者ー猿」以外の「忍者」カードまたは「忍法」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻す。

ATK/1500 DEF/ 600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP017 N

蠱の忍者ー蜜 水

DABL-JP016

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「忍者」カードまたは裏側守備表示モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：相手がモンスターの効果を発動した時、自分フィールドの裏側守備表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを表側守備表示にし、このカードを裏側守備表示にする。対象のモンスターが「蠱の忍者ー蜜」以外の「忍者」モンスターだった場合、さらにその相手の発動した効果を無効にする。

ATK/ 200 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP016 PSE SE SR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

ナチュル・カメリア　地

DABL-JP021

【植物族／チューナー／効果】
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「ナチュル」カード1枚を墓地へ送る。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分が「ナチュル」モンスターの効果を発動するためにモンスターをリリースする場合、代わりに自分のデッキの上からカードを1枚墓地へ送る事ができる。③：相手がモンスターの召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分の墓地から「ナチュル」モンスター1体を選んで特殊召喚する。

ATK/1400 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP021　N

ナチュル・モルクリケット　地

DABL-JP020

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のメインフェイズに、このカードをリリースして発動できる。デッキから「ナチュル」モンスター1体を特殊召喚する。攻撃力が一番高いモンスターが相手フィールドに存在する場合、この効果で特殊召喚する数を2体にできる。②：このカードが墓地に存在する状態で、相手がEXデッキからモンスターを特殊召喚した場合、または自分がEXデッキから「ナチュル」モンスターを特殊召喚した場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP020　R

古術姫ビブリオムーサ　地

DABL-JP019

【天使族／リバース／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがリリースされ墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを裏側守備表示で特殊召喚する。②：このカードがリバースした場合に発動できる。デッキから「古術姫ビブリオムーサ」以外の「古術姫」モンスター1体と魔式魔法カード1枚を手札に加える。③：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分フィールドの魔式モンスターは相手の効果の対象にならず、相手の効果では破壊されない。

ATK/2500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP019　N

竜剣士ダイナマイトP　水

DABL-JP024

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：もう片方の自分のPゾーンの、「竜剣士」カードまたは「ダイナミスト」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを特殊召喚する。

【機械族／ペンデュラム／効果】
このカード名はルール上「ダイナミスト」カードとしても扱う。このカード名のモンスター効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがリリースされた場合に発動できる。自分のEXデッキから「竜剣士ダイナマイトP」以外の表側表示の、「竜剣士」Pモンスターまたは「ダイナミスト」Pモンスター1体を手札に加える。

ATK/1700 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP024　N

竜剣士マジェスティP　嵐

DABL-JP023

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：もう片方の自分のPゾーンに「竜剣士」カードまたは「マジェスペクター」カードが存在する場合に発動できる。そのカードとは元々のカード名が異なる「竜剣士」Pモンスター1体をデッキから手札に加える。その後、自分のPゾーンのカード1枚を選んで破壊できる。

【魔法使い族／ペンデュラム／効果】
このカード名はルール上「マジェスペクター」カードとしても扱う。このカード名の②のモンスター効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札から捨てて発動できる。このターン、自分フィールドの「竜剣士」モンスターは相手の効果の対象にならず、相手の効果では破壊されない。この効果は相手ターンでも発動できる。②：このカードがP召喚または「竜剣士」カードの効果で特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキからフィールド魔法カード1枚を手札に加える。その後、自分の手札を1枚選んで捨てる。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP023　R

竜剣士イグニスP　炎

DABL-JP022

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。自分のEXデッキから表側表示のPモンスター1体をデッキに戻す。その後、Pモンスター以外の「竜剣士」モンスターまたは「イグナイト」モンスター1体をデッキから手札に加える。

【戦士族／ペンデュラム／効果】
このカード名はルール上「イグナイト」カードとしても扱う。このカード名のモンスター効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドのこのカードが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。デッキから「竜剣士イグニスP」以外の、「竜剣士」モンスターまたは「イグナイト」モンスター1体を特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターはチューナーとして扱う。

ATK/1700 DEF/1900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP022　PSE　SE　SR

空牙団の積荷 レクス　地

DABL-JP027

【幻竜族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「空牙団」魔法・罠カード1枚を手札に加える。②：自分フィールドに「空牙団」モンスターが存在する場合、自分・相手のメインフェイズに墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の「空牙団」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。対象のカードがモンスターの場合、手札に加えず特殊召喚する事もできる。

ATK/ 300 DEF/ 200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP027　R

苗と霞の春化精　地

DABL-JP026

【天使族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードと、モンスター1体または「春化精」カード1枚を手札から捨てて発動できる。デッキから「苗と霞の春化精」以外の天使族・地属性モンスター1体を手札に加える。その後、自分の墓地から地属性モンスター1体を選んで特殊召喚できる。このターン、自分は地属性以外のモンスターの効果を発動できない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、「春化精」モンスター以外のフィールドのモンスターの攻撃力は600ダウンする。

ATK/ 400 DEF/ 800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP026　N

春化精の女神 ヴェーラ　地

DABL-JP025

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのコントロールを得る。この効果でコントロールを得たモンスターは地属性になる。②：相手ターンに、自分の墓地の地属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。③：1ターンに1度、相手が発動した特殊召喚の効果処理時に、自分フィールドに地属性モンスターが5体以上存在する場合、その発動した効果を無効にし破壊できる。

ATK/2400 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP025　PSE　SE　UL　UR

迷宮城の白銀姫

闇

DABL-JP030

【悪魔族／効果】
このカード名の①③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：「迷宮城の白銀姫」以外の「ラビュリンス」カードの効果または通常魔法カードが発動した自分・相手ターンに発動できる。このカードを手札から帝属表示で特殊召喚する。②：自分フィールドにセットされたカードが存在する限り、このカードは相手の効果の対象にならず、相手の効果では破壊されない。③：通常罠カードが発動した時に発動できる。そのカードとはカード名が異なる通常魔法カード1枚をデッキから選んで自分フィールドにセットする。

ATK/3000 DEF/2900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP030 PSE SE UL UR

ソウル・シザー

闇

DABL-JP029

【悪魔族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが墓地に存在する状態で、フィールドのモンスターが戦闘・効果で破壊され墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。②：このカードが墓地からの特殊召喚に成功した場合、相手フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊する。

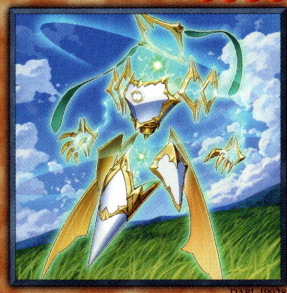
ATK/ 550 DEF/ 350

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP029 N

テセア聖霊器

地



DABL-JP028

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「勇者トークン」が存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：「勇者トークン」のトークン名が記された手札のカード1枚を相手に見せて発動できる。通常魔法カード以外の、「勇者トークン」のトークン名が記された魔法カード1枚をデッキから手札に加える。この効果を発動するターン、自分は「勇者トークン」及びそのトークン名が記されたモンスターから特殊召喚できない。

ATK/1000 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP028 N

道化鳥ラフィンパフィン

闇

DABL-JP033

【鳥獣族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドに表側表示の魔法・罠カードが存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：自分フィールドの鳥獣族モンスター1体をリリースし、フィールドの表側表示の魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。その表側表示のカードを持ち主の手札に戻す。このターン、自分はこの効果で手札に戻したカード及びその同名カードの効果を発動できない。自分フィールドのモンスターが鳥獣族モンスターのみの場合、この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/1000 DEF/1700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP033 N

キュウドウ魂 HAN－SHI

嵐

①：フィールドにモンスターが召喚された場合に発動する。このカードを持ち主の手札に戻す。

9 9

DABL-JP032

【戦士族／ペンデュラム／スピリット／効果】
①：このカードが召喚に成功した時に発動できる。自分のPゾーンのカードと同じ縦列の自分のカードを全て持ち主の手札に戻す。その後、デッキから「キュウドウ魂 HAN－SHI」以外の攻撃力2400／守備力1000のモンスター1体を手札に加える事ができる。②：このカードが召喚・リバースしたターンのエンドフェイズに発動する。このカードを持ち主の手札に戻す。

ATK/2400 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP032 N

インフェルノクインサーモン

水

DABL-JP031

【魚族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分の手札・デッキ・墓地から魚族の通常モンスター1体を選んで特殊召喚する。②：このカードが戦闘または相手の効果で破壊された場合に発動できる。自分フィールドに「ヘルボーンサーモントークン」（魚族・水・星1・攻／守0）を任意の数だけ特殊召喚する。

ATK/2400 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP031 N

精霊冥騎－急還馬

闇

DABL-JP036

【獣族／効果】
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：バトルフェイズ以外では、モンスターゾーンのこのカードは墓地へ送られる。②：このカードが墓地に存在する場合、自分・相手のバトルフェイズ開始時に、手札及び自分フィールドの表側表示モンスターの中から、獣族モンスター1体を墓地へ送って発動できる。このカードを特殊召喚する。その後、自分または相手の墓地からモンスター1体を選んで自分フィールドに特殊召喚できる。この効果で特殊召喚したモンスターは次でバトルフェイズ終了時に墓地へ送られる。

ATK/ 100 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP036 N

サイコ・ローヴァー

闇

DABL-JP035

【サイキック族／効果】
①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。サイコロを1回振る。1・6が出た場合、フィールドのカードを2枚まで選んで破壊する。②：このカードが墓地へ送られた場合に発動できる。サイコロを1回振る。2～5が出た場合、このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードがモンスターゾーンに表側表示で存在する限り、自分はEXデッキからモンスターを特殊召喚できない。

ATK/ 0 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP035 N

魔界造車－GT19

炎

DABL-JP034

【機械族／リバース／チューナー／効果】
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しかそれぞれ使用できない。①：このカードがリバースした場合、1～8までの任意のレベルを宣言して発動できる。このカードのレベルはターン終了時まで宣言したレベルになる。②：リバースしたこのカードが表側表示で存在する場合、自分・相手のメインフェイズに、このカード以外の自分・相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターとこのカードのみを素材として召喚する。

ATK/ 500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP034 N

ティアラメンツ・ルルカロス 水

DABL-JP039

【水族／融合／効果】
「ティアラメンツ・キトカロス」＋「ティアラメンツ」モンスター
このカードの②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカード以外の自分の水族モンスターは戦闘では破壊されない。②：モンスターを特殊召喚する効果を含む効果を相手が発動した時に発動できる。その発動を無効にし破壊する。その後、手札及び自分フィールドの表側表示のカードの中から、「ティアラメンツカード」1枚を選んで墓地へ送る。③：融合召喚したこのカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/3000 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP039 PSE SE SR

冥占術姫タロットレイス 闇

DABL-JP038

【天使族／儀式／リバース／効果】
「冥占術の儀式」により降臨。このカードは儀式召喚及び「冥占術姫タロットレイ」の効果でのみ特殊召喚できる。このカードの②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがリバースした場合に発動できる。デッキから「リバース」モンスター1体を裏側守備表示で特殊召喚する。②：自分・相手ターンに、以下の効果から1つを選択して発動できる。●自分フィールドの裏側表示モンスターを任意の数だけ選んで表側守備表示にする。●自分フィールドの表側表示モンスターを任意の数だけ選んで裏側守備表示にする。

ATK/1200 DEF/2700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP038 PSE SE SR

沈黙狼ーカルーポ 闇

DABL-JP037

【戦士族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動する。自分のデッキの一番上のカードを攻撃力800アップの装備カード扱いとして裏側表示でこのカードに装備する。②：自分・相手のエンドフェイズに発動する。相手はこのカードの①の効果で装備しているカードの元々の種族（モンスター・魔法・罠）を宣言する。合ったら場合、このカードを墓地へ送る。レベル2の場合、相手の手札をランダムに1枚選んで捨て、このカードを持ち主の手札に戻す。

ATK/1400 DEF/1400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP037 N

ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン 闇

DABL-JP042

【ドラゴン族／シンクロ／効果】
Sモンスターのチューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカードはS召喚以外では特殊召喚できない。●自分のフィールド・墓地から、Sモンスターのチューナー1体と「ブラックフェザー・ドラゴン」1体を除外した場合にEXデッキから特殊召喚できる。①：相手がモンスターの効果を発動する度に、このカードに裏側カウンターを1つ置き、相手に700ダメージを与える。②：相手ターンに、裏側カウンターが4つ以上置かれているこのカードをリリースして発動できる。フィールドのカードを全て破壊する。

ATK/3200 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP042 PSE SE UL UR

神碑の牙フレーキ 闇

DABL-JP041

【獣族／融合／効果】
「神碑」モンスター×2
このカードは融合召喚以外では特殊召喚できない。①：このカードの②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：EXモンスターゾーンのこのカードが戦闘を行う攻撃宣言時に発動できる。相手のデッキの上からカードを2枚除外する。②：このカードの戦闘で発生するお互いの戦闘ダメージは0になる。③：フィールドのこのカードが戦闘・効果で破壊された場合、自分の墓地の「神碑」通常魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

ATK/2000 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP041 N

戎の忍者ー冥禪 闇

DABL-JP040

【戦士族／融合／効果】
種族が異なる「忍者」モンスター×2
このカードは融合召喚以外では特殊召喚できない。●自分フィールド上にカードをリリースした場合にEXデッキから特殊召喚できる。このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の「忍者」モンスターは戦闘では破壊されない。②：自分フィールドに裏側守備表示モンスターが存在する限り、このカードは攻撃対象にならない。③：相手が効果を発動した時に発動できる。デッキから「忍者」モンスター1体を裏側守備表示または表側守備表示で特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP040 PSE SE UL UR

クシャトリラ・シャングリラ 炎

DABL-JP045

【サイキック族／エクシーズ／効果】
レベル7モンスター×2体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のスタンバイフェイズに発動できる。デッキから「ジャトリラ」モンスター1体を特殊召喚する。②：相手のカードの裏側表示で除外される度に、装填していたメインモンスターゾーンまたは魔法＆罠ゾーンを1つ所持元として発動できる。指定したゾーンはこのモンスターが表側表示で存在する間は使用できない。③：フィールドのこのカードが戦闘・効果で破壊される場合、代わりにこのカードのX素材を1つ取り除く事ができる。

ATK/ 0 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP045 R

塒廻の三弦猫 闇

DABL-JP044

【アンデット族／シンクロ／チューナー／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手メインフェイズに発動できる。このカードをS素材とするSモンスターのS召喚を行う。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。②：このカードが墓地に存在する場合、このカード以外の自分の墓地のSモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをEXデッキに戻し、このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/1600 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP044 R

BF－魔風のボレアース 闇

DABL-JP043

【鳥獣族／シンクロ／チューナー／効果】
闇属性チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがS召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「BF」モンスター1体を墓地へ送る。このカードのレベルは、そのモンスターのレベルと同じになる。②：このカードが戦闘でモンスターを破壊し墓地へ送った時、自分の墓地及び自分フィールドの表側表示モンスターの中から、「BF」モンスター1体を除外して発動できる。その破壊されたモンスターを自分フィールドに守備表示で特殊召喚する。

ATK/2400 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP043 PSE SE SR

スプライト・スプリンド

炎

DABL-JP048

【獣族／リンク／効果】
レベル2・ランク2・リンク2のモンスターを含むモンスター2体
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しか使用できない。このカードはリンク召喚されたターンにはリンク召喚できない。①：このカードがリンク召喚に成功した場合に発動できる。デッキからレベル2モンスター1体を墓地へ送る。②：このカードがフィールドに存在する状態で、元のモンスターが特殊召喚された場合、自分フィールドのX素材を1つ取り除く。フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に戻す。

ATK/1400 LINK-2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP048 ｜ PSE ｜ SE ｜ SR

死祖の隷竜ウォロー

闇

★★★★★★

DABL-JP047

【アンデット族／エクシーズ／効果】
レベル6モンスター×2体以上
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのモンスターの攻撃力・守備力は、相手の墓地のカードの数×100アップする。②：相手の墓地のカード1枚を対象とし、このカードのX素材を1つ取り除き、その効果を発動できる。この効果は相手ターンでも発動できる。●1つ：そのカードをデッキに戻す。●2つ：そのカードがモンスターの場合、自分フィールドに表側表示でまたは裏側守備表示で特殊召喚する。それ以外の場合、自分フィールドにセットする。

ATK/2400 DEF/1300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP047 ｜ R

メレオロジック・アグリゲーター

闇

★★★★★★★★★

DABL-JP046

【サイバース族／エクシーズ／効果】
レベル9モンスター×2体以上
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚に成功した場合に発動できる。EXデッキからモンスター1体を墓地へ送る。②：このカードのX素材を自分の墓地のモンスターを対象として発動できる。対象の数だけこのカードのX素材を取り除き、対象のモンスターをこのカードに重ねてX素材とする。③：このカードの墓地へ送られた場合、フィールドの表側表示のカード1枚を対象として発動できる。そのカードの効果を2ターン終了時まで無効にする。

ATK/2600 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP046 ｜ PSE ｜ SE ｜ UL ｜ UR

魔界特派員デスキャスター

闇

DABL-JP051

【悪魔族／リンク／効果】
効果モンスター2体
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。このカードはリンク召喚されたターンにはリンク素材にできない。①：自分フィールドのモンスターが戦闘・効果で破壊される場合、代わりに自分フィールドの悪魔族モンスター1体をリリースできる。②：「魔界特派員デスキャスター」以外の自分の墓地の悪魔族モンスター1体を対象として発動できる。自分の手札を1枚選んで捨て、その対象のモンスターを特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は悪魔族モンスターしか特殊召喚できない。

ATK/1000 LINK-2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP051 ｜ PSE ｜ SE ｜ UL ｜ UR

世海龍ジーランティス

水

DABL-JP050

【海竜族／リンク／効果】
効果モンスター1体以上
このカード名の②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：「幻海龍ジーランティス」は自分フィールドに1体しか表側表示で存在できない。②：自分メインフェイズに発動できる。フィールドのモンスターを全て除外する。その後、この効果で除外したモンスターを元に戻した数だけ持ち主のフィールドに表側表示でまたは裏側守備表示で特殊召喚する。③：自分・相手のバトルフェイズに発動できる。フィールドの相互リンク状態のモンスターを1枚まで選んで破壊する。

ATK/2500 LINK-4

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP050 ｜ HR ｜ PSE ｜ SE ｜ UL ｜ UR

空牙団の懐剣 ドナ

地

DABL-JP049

【獣戦士族／リンク／効果】
種族が異なるモンスター2体
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「空牙団」モンスター1体と相手フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊する。②：自分フィールドのモンスター1体をリリースして発動できる。リリースしたモンスターとは元々のカード名が異なる「空牙団」モンスター1体を自分の手札・墓地から選んで特殊召喚する。リンクモンスターをリリースして発動した場合、さらにもう1体選んで特殊召喚できる。

ATK/1600 LINK-2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP049 ｜ R

決戦のゴルゴンダ

魔

【魔法カード】

DABL-JP054

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードのカード名は、フィールド・墓地に存在する限り「天空海ゴールド・ゴルゴンダ」として扱う。②：1ターンに1度、自分フィールドのカードが戦闘・効果で破壊される場合、代わりにEXデッキから「アルバスの落胤」を融合素材とする融合モンスター1体を墓地へ送る事ができる。③：自分のフィールドまたは墓地に「アルバスの落胤」が存在する場合、自分・相手のエンドフェイズに発動できる。手札・デッキから「スプリガンズ」モンスター1体を特殊召喚する。

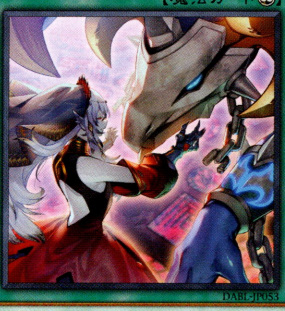
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP054 ｜ N

復烙印

魔

【魔法カード】



DABL-JP053

このカード名の、①の効果は1ターンに1度しか使用できず、②の効果は同一チェーン上で1度しか発動できない。①：元・闇属性モンスターが除外された場合、そのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主のデッキの一番下に戻し、自分はデッキから1枚ドローする。②：1ターンに1度、相手がモンスターの召喚・特殊召喚に成功した場合、自分の墓地の「ピースデッド」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP053 ｜ R

黒羽の旋風

魔

【魔法カード】

DABL-JP052

①：1ターンに1度、自分がEXデッキから闇属性モンスターを特殊召喚した場合、自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、その特殊召喚したモンスターより攻撃力が低い、「BF」モンスター又は「ブラック フェザー・ドラゴン」1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。②：1ターンに1度、自分フィールドの闇属性モンスターが戦闘・効果で破壊される場合、代わりに自分フィールドの黒羽カウンターを1つ取り除く事ができる。

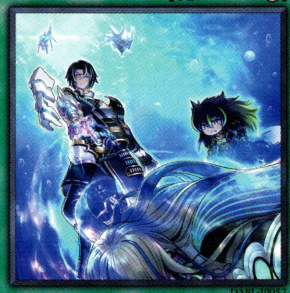
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP052 ｜ R

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

壱世壊を揺るがす鼓動

【魔法カード】



DABL-JP057

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：フィールドの魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主のデッキに戻す。その後、自分の手札を1枚選んで墓地へ送る。自分フィールドに「ディサスニースタクロスト」が存在する場合、この効果の対象を2枚にできる。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合、自分の墓地の「ティアラメンツ」罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP057 ◀N▶

壱世壊に渦巻く反響

【魔法カード】

DABL-JP056

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：自分のデッキ・墓地から「ティアラメンツ」モンスターまたは「ディサスニースタクロスト」1体を選んで特殊召喚する。その後、種族または属性がこの効果で特殊召喚したモンスターと同じとなる自分フィールドのモンスター1体を選んで墓地へ送る。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合、除外されている自分の「ティアラメンツ」罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP056 ◀R▶

鉄獣の死線

【魔法カード】

DABL-JP055

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに獣族・獣戦士族・鳥獣族モンスターが特殊召喚された場合、除外されている自分の「トライブリゲード」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。②：自分の「トライブリゲード」モンスターが相手モンスターと戦闘を行ったダメージ計算後に発動できる。その相手モンスターを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP055 ◀N▶

クシャトリラ・バース

【魔法カード】

DABL-JP060

このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分はレベルモンスターを召喚する場合に父親カリースをよくう事ができる。②：自分メインフェイズに発動できる。自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、Xモンスター以外の「クシャトリラ」モンスター1体を選んで特殊召喚する。③：相手が魔法カードの効果を発動した場合に、自分フィールドに「クシャトリラ」モンスターが存在していれば、相手の墓地のカード3枚を対象として発動できる。そのカードを裏側表示で除外する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP060 ◀N▶

械貶する肆世壊

【魔法カード】

DABL-JP059

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分のフィールド・墓地の「肆世壊ライフォア」1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻す。自分フィールドに「ディサスニースタクロスト」が存在する場合、さらに相手フィールドの表側表示モンスター1体を選んで裏側守備表示にできる。②：フィールドに守備表示モンスターが3体以上存在する場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分の墓地から「スケアクロー」カード1枚を選んで手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP059 ◀N▶

壱世壊を劈く弦声

【魔法カード】

DABL-JP058

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドにモンスターが召喚・特殊召喚された場合に、自分フィールドに「ティアラメンツ」モンスターまたは「ディサスニースタクロスト」が存在していれば発動できる。自分のデッキの上から3枚を墓地へ送る。このターン、相手フィールドのモンスターの攻撃力は800ダウンする。②：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「ティアラメンツ」罠カード1枚を手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP058 ◀N▶

冥占術の儀式

【魔法カード】

DABL-JP063

「占術姫」儀式モンスターの降臨に必要。①：レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、自分の手札・墓地から「占術姫」儀式モンスター1体を表側攻撃表示または裏側守備表示で儀式召喚する。②：自分フィールドに「占術姫」儀式モンスターが存在する場合、自分・相手のスタンバイフェイズに墓地のこのカードを除外して発動できる。デッキから儀式モンスター以外の「占術姫」モンスター1体を裏側守備表示で特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP063 ◀N▶

忍法装具 鉄土竜

【魔法カード】

DABL-JP062

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：装備モンスターの攻撃力は500アップし、「忍者」モンスターとしても扱う。②：自分の墓地から「忍者」モンスター1体を除外し、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。③：このカードがフィールドから墓地へ送られた場合、除外されている自分の「忍者」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加えるか裏側守備表示で特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP062 ◀N▶

異譚の忍法帖

【魔法カード】

DABL-JP061

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手フィールドにカードが存在する場合に発動できる。「異譚の反忍術」以外の「忍法」魔法・罠カード及び「忍者」モンスターをそれぞれ1枚まで、自分のデッキ・墓地から選んで自分フィールドにセットする（デッキ・墓地からそれぞれ1枚までしかセットできない）。②：セットされたこのカードが墓地へ送られた場合、フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを裏側守備表示にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP061 ◀R▶

春化精の花盛

【魔法カード】

DABL-JP066

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：自分フィールドに地属性モンスターが5体以上存在する限り、自分フィールドのモンスターの攻撃力は1000アップする。②：自分の手札・墓地から「春化精」1枚を除外して発動できる。デッキから「春化精の女神 グレース」1体を特殊召喚する。③：自分の墓地から「春化精」モンスターが特殊召喚された場合、自分または相手の、フィールド・墓地のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP066 N

ドラゴニックP

【魔法カード】

DABL-JP065

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：フィールドの「竜剣士」モンスターの攻撃力・守備力は300アップする。②：自分フィールドのドラゴン族の「竜剣士」モンスターが効果を発動した場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。③：フィールドのこのカードが破壊された場合に発動できる。デッキから「竜剣士」モンスターまたは「竜魔王」モンスター1体を選び、手札に加えるか特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP065 N

ナチュルの春風

【魔法カード】

DABL-JP064

①：以下の効果から1つを選択して発動できる。
●自分の手札・墓地から「ナチュル」モンスター1体を選んで特殊召喚する。
●「ナチュル」モンスターを含む自分フィールドのモンスターを素材として S召喚する。
●自分フィールドから、融合モンスターカードによって決められた、「ナチュル」モンスターを含む融合素材モンスターを墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP064 N

地中界の厄災

【魔法カード】

DABL-JP069

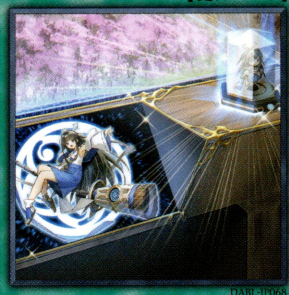
①：自分フィールドの裏側守備表示モンスターは相手の効果の対象にならない。②：このカードが魔法＆罠ゾーンに存在する限り、このカードが表側表示で存在する間にリバースした、自分フィールドのモンスターの攻撃力・守備力は1500アップする。③：魔法＆罠ゾーンのこのカードが相手の効果で破壊された場合、自分の墓地のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを裏側守備表示で特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP069 N

VV－ソロアクティベート

【魔法カード】



DABL-JP068

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：デッキから「ヴァリアンツ」P モンスター1体を選んで自分のPゾーンに置く。②：フィールドゾーンにカードが存在する場合、墓地のこのカードを除外し、自分のメインモンスターゾーンの「ヴァリアンツ」モンスター1体を対象として発動できる。その自分のモンスターの仁豊を、その隣のモンスターゾーンに移動する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP068 R

禁呪アラマティア

【魔法カード】

DABL-JP067

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：自分メインフェイズに発動できる。自分または相手フィールドに「勇者トークン」（天使族・地・星4・攻／守2000）1体を特殊召喚する。その後、自分の手札を1枚選んで墓地へ送る。この効果を発動するターン、自分は「勇者トークン」及びそのトークン名が記されたモンスターしか特殊召喚できない。②：自分フィールドのモンスターが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。自分または相手フィールドに「勇者トークン」1体を特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP067 N

ブラック・ノーブル

【罠カード】

DABL-JP072

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：魔法・罠カードが発動した時、自分フィールドの裏側カウンターを1つ取り除いて発動できる。その発動を無効にし破壊する。②：自分フィールドに「ブラックフェザー・ドラゴン」が存在する場合に発動できる。墓地のこのカードを自分フィールドにセットする。この効果でセットしたこのカードはフィールドから離れた場合に除外される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP072 N

BF－ツインシャドウ

【罠カード】

DABL-JP071

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。自分フィールドに「BF」モンスターが2体以上存在する場合、このカードの発動は手札からもできる。①：自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、「BF」チューナー1体とチューナー以外の「BF」モンスター1体をデッキ・EXデッキに戻して発動できる。その2体のレベルの合計と同じレベルを持つ、「BF」S モンスターまたは「ブラックフェザー・ドラゴン」1体を S召喚扱いでEXデッキから特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP071 N

真刀竹光

【魔法カード】

DABL-JP070

①：装備モンスターの攻撃力は0アップする。②：装備モンスターが直接戦闘で戦闘ダメージを与えた時に発動できる。相手フィールドのモンスターを全て破壊する。③：装備されているこのカードを墓地へ送って発動できる。デッキから「真刀竹光」以外の「竹光」装備魔法カード1枚を選び、フィールドの表側表示モンスター1体に装備する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP070 N

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

肆世壊の双牙

罠

【罠カード】

DABL-JP075

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの「スケアクロー」モンスター1体をリリースし、相手フィールドのカード2枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。自分フィールドに「ディサスーシスタフロスト」が存在する場合、この効果で破壊したカードは墓地へは行かず除外される。②：フィールドにリンク3以上のモンスターが存在する場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。このターン、フィールドのリンクモンスターは効果を発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP075 N

スプライト・ダブルクロス

罠

【罠カード】

DABL-JP074

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分または相手の、フィールド・墓地のモンスター1体を対象とし、以下の効果から1つを選択して発動できる。●自分フィールドのランク2モンスター1体を選び、その下に対象のモンスターを重ねてX素材とする。●自分フィールドのリンク2モンスターのリンク先となる自分フィールドに、対象の相手フィールドのモンスターを登いてコントロールを得る。●自分フィールドのリンク2モンスターのリンク先となる自分フィールドに、対象の墓地のモンスターを特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP074 N

烙印の獣

罠

【罠カード】

DABL-JP073

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：1ターンに1度、自分フィールドに「ピーステッド」モンスターが存在する場合、自分・相手のメインフェイズに、自分フィールドのドラゴン族モンスター1体をリリースし、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。②：自分・相手のエンドフェイズに、自分の墓地の「烙印」系統魔法・系統罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを自分フィールドに表側表示で置く。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP073 R

同契魔術

罠

【罠カード】

DABL-JP078

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このターン、お互いに自身のフィールドのモンスターと同じ種類（儀式・融合・S・X・リンク）のモンスターを特殊召喚できない。自分フィールドに儀式・融合・S・X・リンクモンスターのいずれも2体以上存在しない場合、自分フィールドの全ての儀式・融合・S・X・リンクモンスターの攻撃力は500アップする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP078 R

忍法 落葉舞

罠

【罠カード】

DABL-JP077

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：自分・相手フィールドの「忍者」モンスターまたは裏側守備表示モンスター1体を対象としてこのカードを発動できる。そのモンスターをリリースし、デッキから「忍者」モンスター1体を特殊召喚する。このカードがフィールドから離れた時にそのモンスターは墓地へ送られる。②：このカードが表側表示で存在する場合、自分の魔法＆罠ゾーンの「忍法」系統魔法・系統罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP077 R

クシャトリラ・プリペア

罠

【罠カード】

DABL-JP076

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手ターンに発動できる。手札のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、「クシャトリラ」モンスター1体を選んで特殊召喚する。②：このカードが既に魔法＆罠ゾーンに存在する状態で、相手が罠カードの効果を発動した場合に、自分フィールドに「クシャトリラ」モンスターが存在していれば発動できる。相手の手札を確認し、その内の1枚を選んで裏側表示で除外する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP076 N

天地返し

罠

【罠カード】

DABL-JP080

①：自分のデッキの一番下のカードを手札に加える。その後、自分のデッキからカード1枚を選んでデッキの一番下に置く。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP080 N

星逢の天河

罠

【罠カード】

DABL-JP079

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札の儀式モンスター1体を相手に見せて発動できる。そのモンスターとはカード名が異なり、レベルが同じ儀式モンスター1体をデッキから手札に加える。②：墓地のこのカードを除外し、手札から儀式魔法カード1枚を墓地へ送って発動できる。この効果は、その儀式魔法カード発動時の儀式召喚する効果と同じになる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DABL-JP079 N

+1ボーナスパック再録カード

※＋1ボーナスパックは初回生産版のボックスにのみ1パックを同梱

「CNo.62 超銀河眼の光子龍皇」のX素材にもできる。

PHHY-JPS01 PSE

基本パック

PHOTON HYPERNOVA

2022年10月15日発売／1パック165円（税込）

■1パック：5枚入り ■1ボックス：30パック入り ■カード種類：全80種

「ギャラクシー」を筆頭に「クシャトリラ」などの人気テーマを大幅強化

「銀河眼」の新エースとなる「CNo.62 超銀河眼の光子龍皇」と「フォトン」や「ギャラクシー」の展開を強化するカードが収録された。「CNo.62」は「銀河眼の光子竜」を素材にしていると強力な効果を得られるため新たな決定打として採用できる。そのほかには『POTE』で初登場した「ティアラメンツ」や『DABL』から収録されている「クシャトリラ」などの人気テーマを強化するカードが収録されており、トーナメントシーンにも大きな影響を与えた。ほかにも「カオス」や「烙印」といった以前から活躍していたテーマにも新規カードが収録されているぞ。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
PHHY-JP057	クシャトリラ・オーバーラップ	PHHY-JP029	流星連打ーシロクロイド	PHHY-JP001	フォトン・エンペラー
PHHY-JP058	六世壊他化自在天	PHHY-JP030	潜伏するG	PHHY-JP002	銀河の召喚師
PHHY-JP059	六世壊＝パライゾス	PHHY-JP031	凶導の白き天底	PHHY-JP003	ギャラクリボー
PHHY-JP060	界放せし肆世壊	PHHY-JP032	イビリチュア・ネーレイマナス	PHHY-JP004	深淵の獣バルドレイク
PHHY-JP061	嫣々たる漣歌姫の壱世壊	PHHY-JP033	赫焉竜グランギニョル	PHHY-JP005	深淵の相剣龍
PHHY-JP062	G・ボール・シュート	PHHY-JP034	撃鉄竜リンドブルム	PHHY-JP006	クシャトリラ・ライズハート
PHHY-JP063	魔界劇団のゲネプロ	PHHY-JP035	完全態・グレート・インセクト	PHHY-JP007	スケアクロー・クシャトリラ
PHHY-JP064	魔界台本「ドラマチック・ストーリー」	PHHY-JP036	青の忍者ー櫓丸	PHHY-JP008	ティアラメンツ・クシャトリラ
PHHY-JP065	天地晦冥	PHHY-JP037	針淵のヴァリアンツーアルクトスXII	PHHY-JP009	カオス・ウィッチー混沌の魔女ー
PHHY-JP066	リチュアの氷魔鏡	PHHY-JP038	氷水啼エジル・ギュミル	PHHY-JP010	混沌殻
PHHY-JP067	儀氷鏡の集光	PHHY-JP039	カオス・デーモンー混沌の魔神ー	PHHY-JP011	混沌核
PHHY-JP068	災誕の呪眼	PHHY-JP040	カオス・ビーストー混沌の魔獣ー	PHHY-JP012	メンタル・チューナー
PHHY-JP069	三戦の号	PHHY-JP041	海造賊ー荘重のヨルズ号	PHHY-JP013	カオス・ミラージュ・ドラゴン
PHHY-JP070	土地ころがし	PHHY-JP042	サークル・オブ・フェアリー	PHHY-JP014	昆虫機甲鎧
PHHY-JP071	フォトン・リタデイション	PHHY-JP043	CNo.62 超銀河眼の光子龍皇	PHHY-JP015	ジャイアント・メサイア
PHHY-JP072	ギガンティック・サンダークロス	PHHY-JP044	銀河光子竜	PHHY-JP016	魔界劇団ーリバティ・ドラマチストー
PHHY-JP073	導かれし烙印	PHHY-JP045	ギガンティック“チャンピオン”サルガス	PHHY-JP017	重の忍者ー磁翁
PHHY-JP074	トリヴィカルマ	PHHY-JP046	クシャトリラ・アライズハート	PHHY-JP018	グリム・リチュア
PHHY-JP075	六世壊根清浄	PHHY-JP047	影の王 レイヴァーテイン	PHHY-JP019	呪眼の眷属 バジリコック
PHHY-JP076	混沌変幻	PHHY-JP048	鉄獣式強襲機動兵装改“Bucephalus II”	PHHY-JP020	王の呪 ヴァラ
PHHY-JP077	ビッグウェルカム・ラビュリンス	PHHY-JP049	魔界劇団ースーパー・プロデューサー	PHHY-JP021	樹冠の甲帝ベアグラム
PHHY-JP078	台賢計量	PHHY-JP050	大儺主水	PHHY-JP022	震天のマンティコア
PHHY-JP079	赤酢の踏切	PHHY-JP051	銀河百式	PHHY-JP023	チョウジュ・ゴッド
PHHY-JP080	威迫鉱石ーサモナイト	PHHY-JP052	ヌメロン・クリエイション	PHHY-JP024	猛虎モンフー
+1ボーナスパック再録カード		PHHY-JP053	氷水大剣現	PHHY-JP025	円喚師フェアリ
PHHY-JPS01	No.62 銀河眼の光子竜皇	PHHY-JP054	タリホー！スプリガンズ！	PHHY-JP026	銀翼の AXÈ ーサリー
—		PHHY-JP055	凶導の聖告	PHHY-JP027	Couple of Aces
—		PHHY-JP056	烙印の光	PHHY-JP028	次元同異体ヴァリス

収録テーマピックアップ

ギャラクシー

レベル8モンスターを素材に強力なXモンスターへつなぐ

「銀河光子竜」や「フォトン・エンペラー」などの効果でレベル8モンスターを展開してランク8の「No.62 銀河眼の光子竜皇」へつなげよう。その際に「銀河眼の光子竜」を素材にできれば「CNo.62 超銀河眼の光子龍皇」のX召喚までつなげた際にさらに強力な効果が得られるのだ！

フォトン・エンペラー

銀河光子竜

2体以上のレベル8モンスターを展開

2種の「銀河眼」を経て「光子龍皇」をX召喚

CNo.62 超銀河眼の光子龍皇

No.62 銀河眼の光子竜皇

銀河眼の光子竜

収録テーマピックアップ

クシャトリラ

制圧力が高いモンスターを展開しながらX召喚を狙う

モンスターが持つ自身を特殊召喚する効果と相手の動きを妨害する効果で常に有利な状況を維持し、「クシャトリラ・アライズハート」のX召喚を狙おう。モンスターは「六世壊他化自在天」で集めつつ「六世壊＝パライゾス」のカードを破壊する効果でフィールドを制圧しよう。

魔法カードで「クシャトリラ」モンスターの準備を整える

六世壊他化自在天

六世壊＝パライゾス

クシャトリラ・アライズハート

3体を素材にエースモンスターをX召喚！

ティアラメンツ・クシャトリラ

スケアクロー・クシャトリラ

クシャトリラ・ライズハート

収録テーマピックアップ

カオス

光&闇属性のモンスターと除外を使いこなして闘う

手札や墓地から光属性や闇属性のモンスターを除外して展開するのが特徴だ。「カオス・ウィッチー混沌の魔女ー」を起点に「混沌殻」「混沌核」を展開して準備を整えよう。カードが除外されると攻撃力が上がったり新たなモンスターの展開につなげられたりする「カオス」Sモンスターを呼び出せるぞ。

2種類のトークンを交えてS召喚へつなぐ

カオス・ウィッチー混沌の魔女ー

混沌殻

混沌核

カオス・ミラージュ・ドラゴン

レベル6・8のエースモンスターをS召喚！

カオス・デーモン－混沌の魔神－

カオス・ビースト－混沌の魔獣－

収録テーマピックアップ

ドラグマ

最強の儀式モンスターで相手の手札・EXデッキを破壊

これまでに登場した「ドラグマ」デッキの切り札となる「凶導の白き天底」が登場。相手のEXデッキのモンスターを墓地へ送る事ができる「ドラグマ」儀式モンスターで相手の展開を封じるのだ。自分のモンスターを守りながら相手のEXデッキを徹底的に封じて勝利を狙おう。

「ドラグマ」儀式魔法を準備し強力な儀式モンスターを呼び出す

凶導の聖告

凶導の福音

レベル4・8を素材に「凶導の白き天底」に繋ぐのもOK

凶導の白聖骸

凶導の白騎士

相手の展開プランを妨害！

凶導の白き天底

注目カードピックアップ チョウジュ・ゴッド

儀式召喚に必要なモンスターと魔法カードを用意できる

「センジュ・ゴッド」「マンジュ・ゴッド」に続く儀式召喚をサポートできるモンスター。上記2体は儀式召喚に必要なカードを1枚しかデッキから手札に加えられないが、このカードはモンスターと魔法の両方を手札に加えられるのでどの儀式デッキでも活躍できるモンスターだ。

相性が良いカード

イビリチュア・ネーレイマナス

凶導の白き天底

注目カードピックアップ 樹冠の甲帝ベアグラム

高い攻撃力を持ちつつ自分の魔法・罠カードを守れる

手札や墓地から昆虫・植物族を3体除外して特殊召喚できるモンスター。自分の魔法・罠の発動を相手モンスターから守る効果と昆虫・植物族以外のモンスターを全て破壊できる効果を持つ。また除外されている昆虫族をデッキに戻して特殊召喚できる「重騎甲虫」とも好相性だ。

相性が良いカード

騎甲虫ライト・フラッパー

重騎甲虫マイティ・ネプチューン

注目カードピックアップ 鉄獣式強襲機動兵装改 "Bucephalus Ⅱ"

全てを除外する「トライブリゲード」の新エース

「トライブリゲード」の新たなエースモンスター。リンク5だが「鉄獣の抗戦」を使えば比較的簡単にリンク召喚が狙える。お互いのモンスターが攻撃宣言をするとフィールドのカードを全て除外できるため、攻めと守りの両方で活躍が期待できる。切り札として投入してみよう。

相性が良いカード

鉄獣の抗戦

鉄獣の凶襲

注目カードピックアップ イビリチュア・ネーレイマナス

新たな切り札として復活した「リチュア」の儀式モンスター

墓地から水属性モンスターを特殊召喚したり相手モンスターが発動した効果を無効にしてデッキに戻したりできる儀式モンスター。「リチュア」の儀式モンスターである「ジールギガス」は同じレベルなので相性が良く、フィールドから儀式のリリースにできれば特殊召喚も狙えるぞ。

相性が良いカード

イビリチュア・ジールギガス

グリム・リチュア

ギャラクリボー 光

PHHY-JP003

【悪魔族／効果】
このカード名はルール上「ギャラクシー」カードとしても扱う。①：相手モンスターの攻撃宣言時、このカードを手札から捨てて発動できる。手札・デッキから「銀河の召喚師」1体を特殊召喚する。その後、攻撃対象をそのモンスターに移し替える。さらに、自分または相手フィールドのXモンスター1体を選んで基地のこのカードをそのモンスターの下に重ねてX素材にできる。②：自分フィールドの、「フォトン」モンスターまたは「ギャラクシー」モンスターが戦闘または相手の効果で破壊される場合、代わりに基地のこのカードを除外できる。

ATK/ 300 DEF/ 200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP003 N

銀河の召喚師 光

PHHY-JP002

【魔法使い族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、「銀河の召喚師」以外の自分の基地の、「フォトン」モンスターまたは「ギャラクシー」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを守備表示で特殊召喚する。②：このカード以外の自分フィールドの光属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのレベルを2ターン終了時までみたにする。

ATK/1600 DEF/1400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP002 N

フォトン・エンペラー 光

PHHY-JP001

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功したターン、自分は通常召喚にかえて1度だけ、自分メインフェイズに光属性モンスター1体を召喚できる。

ATK/2800 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP001 R

クシャトリラ・ライズハート 炎

PHHY-JP006

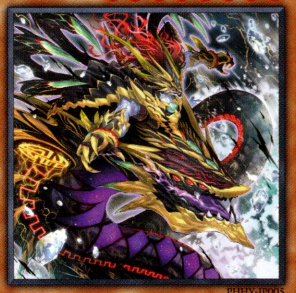
【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「クシャトリラ」モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。このターン、自分はXモンスターかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功したターンの自分メインフェイズに、デッキから「クシャトリラ・ライズハート」以外の「クシャトリラ」カード1枚を除外して発動できる。相手のデッキの上から5枚を裏側表示で除外し、このカードをレベル4になる。

ATK/1500 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP006 PSE SE SR

深淵の相剣龍 炎



PHHY-JP005

【幻竜族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できず、幻竜族モンスターの効果でのみ特殊召喚できる。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札・墓地に存在し、カードの効果でモンスターが除外された場合に発動できる。このカードを特殊召喚できる。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。②：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドゾーンのカード1枚と相手のフィールド・墓地のモンスター1体を対象として発動できる。そのカードを除外する。

ATK/3000 DEF/2900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP005 PSE SE SR

深淵の獣 バルドレイク 闇

PHHY-JP004

【ドラゴン族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分または相手の墓地の、光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外し、このカードを手札から特殊召喚する。相手フィールドにモンスターが存在する場合、この効果は相手ターンでも発動できる。②：相手が儀式・融合・S・X・リンクモンスターを特殊召喚した場合、このカード以外の自分フィールドの光・闇属性モンスター1体をリリースし、その特殊召喚されたモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外する。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP004 N

カオス・ウィッチー混沌の魔女ー 闇

PHHY-JP009

【魔法使い族／効果】
このカード名の①②の効果は1ターンに1度しずれか1つしか使用できず、発動するターン、自分は光・闇属性のSモンスターかEXデッキから特殊召喚できない。①：このカードをリリースして発動できる。自分フィールドに「黒き戦トークン」「亀魔族・闇・星2・攻1000／守500」2体を特殊召喚する。②：このカードが手札・墓地から除外された場合に発動できる。自分フィールドに「白き戦トークン」「天使族・チューナー・光・星2・攻800／守1000」2体を特殊召喚する。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP009 PSE SE SR

ティアラメンツ・クシャトリラ 水

PHHY-JP008

【サイキック族／効果】
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のメインフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、自分の手札・墓地から「クシャトリラ」カードまたは「ティアラメンツ」カード1枚を選んで除外する。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分または相手のデッキの上から5枚を墓地へ送る。③：このカードが墓地へ送られた場合に発動できる。自分のデッキの上から5枚を裏側表示で墓地へ送る。

ATK/2300 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP008 N

スケアクロー・クシャトリラ 地

PHHY-JP007

【サイキック族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のメインフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、自分の手札・墓地から「クシャトリラ」カードまたは「スケアクロー」カード1枚を選んで除外する。②：このカードは表側守備表示のままで攻撃できる。その場合、このカードは守備力を攻撃力として扱い、ダメージ計算を行う。③：自分の「クシャトリラ」モンスターまたはスケアクローモンスターが、相手モンスターと戦闘を行う場合、ダメージ終了時までその相手モンスターの効果は無効化される。

ATK/ 0 DEF/2600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP007 N

メンタル・チューナー

光

PHHY-JP012

【サイキック族／チューナー／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：以下の効果から1つを選択して発動できる。●光・闇属性モンスターをそれぞれ1体まで、自分の手札・墓地から除外して発動できる。ターン終了時までこのカードのレベルを、除外した数だけ上げる。または下げる。●除外されている自分の光・闇属性モンスターをそれぞれ1体まで対象として発動できる。そのモンスターを墓地に戻し、ターン終了時までこのカードのレベルを、戻した数だけ上げる、または下げる。
ATK/ 200 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP012 N

混沌核

光

PHHY-JP011

【雷族／特殊召喚／チューナー／効果】
このカードは通常召喚できず、カードの効果でのみ特殊召喚できる。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の手札・墓地から闇属性モンスター1体を除外して発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが特殊召喚に成功した場合、除外されている自分の「混沌殻」1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。③：表側表示のこのカードがフィールドから離れた場合に除外される。
ATK/ 0 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP011 N

混沌殻

闇

PHHY-JP010

【機械族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できず、カードの効果でのみ特殊召喚できる。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の手札・墓地から光属性モンスター1体を除外して発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。このターン、自分は光・闇属性のS/シンクロモンスターとEX/エクシーズモンスターを特殊召喚できない。②：このカードが特殊召喚に成功した場合、除外されている自分の「混沌核」1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。③：表側表示のこのカードはフィールドから離れた場合に除外される。
ATK/1600 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP010 N

ジャイアント・メサイア

地

PHHY-JP015

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手モンスターの攻撃宣言時に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分の手札・墓地から昆虫族モンスター1体を選び、攻撃力・守備力を500アップの装備カード扱いとしてこのカードに装備する。③：1ターンに1度、装備魔法モンスター戦闘を行うダメージステップ開始時に、自分及び相手フィールドのカード1枚ずつ対象として発動できる。そのカードを破壊する。
ATK/1200 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP015 N

昆虫機甲鎧

地

PHHY-JP014

【昆虫族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札・墓地に存在し、自分フィールドに「昆虫機甲鎧」が存在しない場合、自分フィールドの昆虫族モンスター1体を対象として発動できる。このカードを装備カード扱いとしてそのモンスターに装備する。このカード及びこの効果でこのカードを装備したモンスターは、フィールドから離れた場合に除外される。②：このカードを装備したモンスターは攻撃するたびにメインフェイズ2のメインフェイズの間、攻撃力が1500アップし、守備力が2000アップする。
ATK/1500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP014 N

カオス・ミラージュ・ドラゴン

光

PHHY-JP013

【幻竜族／チューナー／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：除外されている自分または相手の光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを効果を無効にして自分フィールドに特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は光・闇属性のS/シンクロモンスターとEX/エクシーズモンスターを特殊召喚できない。②：このカードが素材として墓地へ送られた場合、その召喚の素材としたこのカード以外のモンスターの数まで相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。
ATK/1600 DEF/ 600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP013 R

グリム・リチュア

氷

PHHY-JP018

【魚族／効果】
このカード名の◎の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：水属性の儀式モンスター1体を儀式召喚する場合、このカード1枚で儀式召喚に必要な分のリリースとして使用できる。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「グリム・リチュア」以外の「リチュア」モンスター1体を特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は儀式モンスターしか攻撃宣言できない。
ATK/ 600 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP018 N

重の忍者－磁翁

地

PHHY-JP017

【岩石族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚・リバースした場合、フィールドの表側表示モンスターを2体まで対象として発動できる。そのモンスターを裏側守備表示にする。この効果で裏側守備表示になった相手フィールドのモンスターは表示形式を変更できない。②：このカードがセットされたモンスターゾーンに表側表示で存在する限り、フィールドのモンスターがリバースした場合、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。
ATK/2300 DEF/2900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP017 N

魔界劇団－リバティ・ドラマチスト

闇

PHHY-JP016

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分または相手のモンスターの攻撃宣言時、手札を1枚捨てて発動できる。このカードを相手フィールドに特殊召喚する。

【魔族族／ペンデュラム／効果】
このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがデッキからの特殊召喚に成功した場合に発動できる。このカードの元々の持ち主は、自身のデッキから「魔界劇団」魔法カード3枚を相手に見せ、相手はその中からランダムに1枚選ぶ。そのカード1枚を自身のフィールドにセットし、残りのカードはデッキに戻す。この効果でセットしたカードはエンドフェイズに破壊される。②：このカードが破壊された場合に発動できる。自分の墓地から「魔界劇団」魔法カード1枚を選んでデッキに戻す。
ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP016 N

樹冠の甲帝ペアグラム

地

PHHY-JP021

【昆虫族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できない。自分の手札・墓地の昆虫族・植物族モンスター3体を除外した場合のみ手札・墓地から特殊召喚できる。自分は「樹冠の甲帝ペアグラム」を1ターンに1度しか特殊召喚できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分の魔法・罠カードの効果の発動に対して、相手はモンスターの効果を発動できない。②：1ターンに1度、自分メインフェイズに発動できる。昆虫族・植物族モンスター以外のフィールドの表側表示モンスターを全て破壊する。このターン、このカードは直接攻撃できない。

ATK/3400 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP021 HR PSE SE UL UR

王の呪 ヴァラ

炎

PHHY-JP020

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：「王の呪 ヴァラ」は自分フィールドに1体しか表側表示で存在できない。②：このカードが手札・墓地に存在する場合、手札から他の「ジェネレイド」カード1枚を墓地へ送って発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。③：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分の手札・墓地から「王の呪 ヴァラ」以外の「ジェネレイド」モンスター1体を選んで特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP020 N

呪眼の眷属 バジリコック

闇

PHHY-JP019

【悪魔族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手ターンに、このカードが手札・墓地に存在し、自分フィールドに「呪眼」モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。②：相手ターンに発動できる。自分フィールドのモンスターをリンク素材として「呪眼」リンクモンスター1体をリンク召喚する。その際、自分フィールドの「呪眼」装備魔法カードを「呪眼」モンスターとしてリンク素材にできる。

ATK/1000 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP019 N

猛虎モンフー

地

PHHY-JP024

【獣族／効果】
①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、このカード以外のフィールドのモンスターの攻撃力は800ダウンする。②：1ターンに1度、自分メインフェイズに発動できる。このカードより低い攻撃力を持つフィールドのモンスターを全て破壊する。

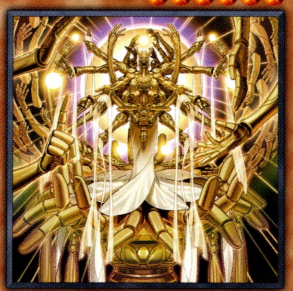
ATK/1700 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP024 N

チョウジュ・ゴッド

光



PHHY-JP023

【天使族／効果】
このカード名の①は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから儀式モンスター1体と儀式魔法カード1枚を手札に加える。

ATK/1400 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP023 N

震天のマンティコア

炎

PHHY-JP022

【獣戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「地割れ」または「地砕き」1枚を手札に加える。②：このカードが墓地に存在する場合、自分の手札・墓地から「地割れ」または「地砕き」1枚を除外して発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/2300 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP022 N

Couple of Aces

地

PHHY-JP027

【天使族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札に存在する場合に発動できる。コイントスを1回行う。表だった場合、このカードを自分フィールドに特殊召喚する。裏だった場合、このカードを相手フィールドに特殊召喚する。②：このカードの①の効果で特殊召喚に成功した場合に発動する。自分はデッキから2枚ドローする。

ATK/ 100 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP027 N

銀翼のAXE－サリー

光

PHHY-JP026

【機械族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。自分の手札・フィールドからこのカードを攻撃力・守備力100アップの装備カード扱いとしてその モンスターに装備する。この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/ 500 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP026 N

円喚師フェアリ

風

PHHY-JP025

【昆虫族／チューナー／効果】
このカード名の①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできない。①：自分または相手の墓地に昆虫族・植物族モンスターのいずれかが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分フィールドのこのカードを昆虫族・植物族S モンスターのS素材とする場合、このカードをチューナー以外のモンスターとして扱う事ができる。

ATK/ 800 DEF/1500

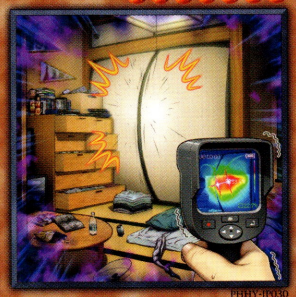
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP025 R

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

潜伏するG

地



PHHY-JP030

【昆虫族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：相手がモンスターの特殊召喚に成功した時に発動できる。このカードを手札から裏側守備表示で特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、このターンのエンドフェイズに表側守備表示になる。②：このカードがエンドフェイズにリバースした場合に発動する。フィールドの特殊召喚されたモンスターを全て破壊する。

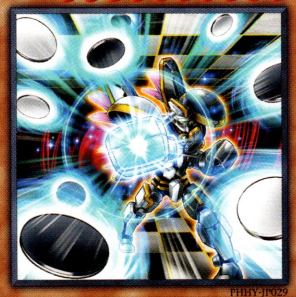
ATK/1300 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP030 ◀N▶

流星連打ーシロクロイド

地



PHHY-JP029

【機械族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：5回以上攻撃宣言されたターンのバトルフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。この効果は相手ターンでも発動できる。②：このカードが戦闘を行うダメージステップの間、このカードの攻撃力は、このターンにダンプレイヤーが攻撃宣言した回数×1000アップする。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP029 ◀N▶

次元同異体ヴァリス

光

PHHY-JP028

【サイキック族／チューナー／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードは、このカードと種族または属性が同じモンスターとの戦闘では破壊されない。②：種族と属性を1つずつ宣言して発動できる。このカードは相手ターン終了時まで宣言した種族・属性になる。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP028 ◀N▶

赫焉竜グランギニョル

光

PHHY-JP033

【魔法使い族／融合／効果】
「餅の魔女カルテシア」＋光・闇属性モンスター
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが融合召喚に成功した場合に発動できる。デッキ・EXデッキからレベル6以上の光・闇属性モンスター1体を墓地へ送る。②：相手が発動したモンスターの効果でモンスターが特殊召喚された場合、フィールド・墓地のこのカードを除外して発動できる。デッキから「ドラグマ」モンスター1体、または「餅の魔女カルテシア」モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP033 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

イビリチュア・ネーレイマナス

水

PHHY-JP032

【魔法使い族／儀式／効果】
「リチュア」儀式魔法カードにより降臨。①：このカードが儀式召喚に成功した場合、自分の墓地のみ属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。②：このカードはEXデッキから特殊召喚されたモンスターとの戦闘では破壊されない。③：1ターンに1度、相手がモンスターの効果を発動した時に発動できる。自分フィールドの「リチュア」儀式モンスター1体を選んで持ち主の手札に戻し、その発動を無効にし持ち主のデッキに戻す。

ATK/3000 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP032 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

凶導の白き天底

光

PHHY-JP031

【魔法使い族／儀式／効果】
「餅の理者」により降臨。このカードは「ドラグマ」カードの効果でしか儀式召喚できない。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「ドラグマ」モンスターは相手が発動した融合・S・X・リンクモンスターの効果を受けない。②：自分メインフェイズに発動できる。相手は以下の効果から1つを選んで適用する。●自身のEXデッキのカードを2枚ゴヨウ1枚、自身の手札・EXデッキからカードを選んで墓地へ送る。●自身のフィールドの融合・S・X・リンクモンスターを全て持ち主のEXデッキに戻す。

ATK/4000 DEF/4000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP031 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀SR▶

貴の忍者ー櫓丸

闇

PHHY-JP036

【機械族／融合／効果】
種族が異なる「忍者」モンスター×2
このカードは融合召喚及びその方法でのみEXデッキから特殊召喚できる。●自分フィールドの上記カードをリリースした場合にEXデッキから特殊召喚できる。①：このカードが特殊召喚・リバースした場合、自分の手札・墓地及び自分フィールドの表側表示のカードの中から、このカード以外の「忍者」カードまたは「忍法」カード1枚を除外し、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。この効果の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。

ATK/2000 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP036 ◀R▶

完全態・グレート・インセクト

地

PHHY-JP035

【昆虫族・レベル8モンスター＋昆虫族・レベル7モンスター
自分は「完全態・グレート・インセクト」を1ターンに1度しか特殊召喚できない。このカードは融合召喚及びその方法でのみEXデッキから特殊召喚できる。●攻撃力が攻撃力2000以上の昆虫族モンスター1体をリリースした場合にEXデッキから特殊召喚できる。①：このカードは戦闘では破壊されない。②：フィールドゾーンに表側表示でカードが存在する場合、自分・相手のバトルフェイズに1度、発動できる。相手フィールドのモンスター全てを破壊する。

ATK/3000 DEF/2600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP035 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀SR▶

撃鉄竜リンドブルム

闇

PHHY-JP034

【鳥獣族／融合／効果】
「アルバスの落胤」＋鳥獣族・戦戦士族・鳥獣族モンスター
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：融合・S・X・リンクモンスターの効果が発動した時に発動できる。その効果を無効にする。その後、フィールドのモンスター1体を選んで持ち主の手札に戻す事ができる。②：相手ターンに、このカードが墓地に存在する場合、自分の墓地の「アルバスの落胤」1体を対象として発動できる。そのモンスターとこのカードを内1体を特殊召喚し、もう1体を除外する。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP034 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀SR▶

カオス・デーモン－混沌の魔神－ 闇

PHHY-JP039

【悪魔族／シンクロ／効果】
光属性チューナー＋チューナー以外の闇属性モンスター1体以上
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが除外されている場合、このカードの攻撃力は２０００アップする。②：このカードは相手モンスター全てに1回ずつ攻撃できる。このカードが戦闘で破壊したモンスターは墓地へは行かず除外される。③：このカードが相手によってフィールドから離れた場合に発動できる。「カオス・デーモン－混沌の魔神－」以外の「カオス」モンスター1体をEXデッキから特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP039 PSE SE UL UR

氷水帝エジル・ギュミル 水

PHHY-JP038

【水族／シンクロ／効果】
水属性チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手ターンに発動できる。このターン、自分フィールドの表側表示モンスターは相手の効果では破壊されず、相手の効果では除外できない。相手の効果の発動にチェーンしてこの効果を発動した、その対応カードが相手のフィールド・墓地に存在する場合、さらにその対応カードを全て除外できる。②：このカードが墓地に存在し、相手の効果でカードが破壊された場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/3000 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP038 PSE SE SR

針淵のヴァリアンツーアルクトスXII 地

PHHY-JP037

12 このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：以下の効果から1つを選択して発動できる。●このカードを正面の自分のメインモンスターゾーンに特殊召喚する。●自分のメインモンスターゾーンのモンスター1体を選び、その位置をその隣のモンスターゾーンに移動する。 12

【天使族／融合／ペンデュラム／効果】
レベル5以上の「ヴァリアンツ」モンスター×2
EXデッキの表側表示のこのカード以上の自分フィールド上にあるカードをリリースした場合のみEXデッキから特殊召喚できる。このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手ターンに発動できる。自分のモンスター2体または相手のモンスター2体をメインモンスターゾーンから選び、その２体の位置を入れ替える。②：モンスターゾーンのカードが元のモンスターゾーンに移動した場合に発動できる。フィールドのカード1枚を選んで破壊する。

ATK/3000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP037 PSE SE SR

サークル・オブ・フェアリー 風

PHHY-JP042

【植物族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分は通常召喚に加えて1度だけ、自分メインフェイズに風属性・植物族モンスター1体を召喚できる。②：自分の風属性・植物族モンスターの戦闘で相手モンスターが破壊され墓地へ送られた時、その破壊されたモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力の半分のダメージを相手に与える。その後、与えたダメージの数値分だけ自分のLPを回復する。

ATK/2200 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP042 R

海造賊－荘重のヨルズ号－ 地

PHHY-JP041

I このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：属性を1つ宣言して発動できる。このカードを持ち主のEXデッキに戻し、宣言した属性を持つ「海造賊トークン」（悪魔族・星4・攻／守0）を2体までお互いのフィールドに1体ずつ守備表示で特殊召喚する。 I

【悪魔族／シンクロ／ペンデュラム／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手がモンスターの特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「海造賊」カード1枚を手札に加える。このカードが「海造賊」カードを装備している場合、さらにデッキから「海造賊」モンスター1体を特殊召喚できる。②：自分の墓地の「海造賊」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加え、このカードを自分のP ゾーンに置く。

ATK/1500 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP041 R

カオス・ビースト－混沌の魔獣－ 闇

PHHY-JP040

【悪魔族／シンクロ／効果】
光属性チューナー＋チューナー以外の闇属性モンスター1体以上
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このターンにカードが除外されている場合、このカードの攻撃力は１０００アップする。②：除外されている自分の光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。③：このカード以外の光・闇属性モンスターを1体まで、自分の手札・墓地から除外して発動できる。このカードを墓地から特殊召喚する。この効果はこのカードが墓地へ送られたターンには発動できない。

ATK/2000 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP040 R

ギガンティック"チャンピオン"サルガス 炎

PHHY-JP045

【機械族／エクシーズ／効果】
レベル8モンスター×2体以上
「ギガンティック"チャンピオン"サルガス」は1ターンに1度、自分フィールドの「スプリガンズ」X モンスターの上に重ねてX召喚する事もできる。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがX素材を持っている場合に発動できる。デッキから「スプリガンズ」カードまたは「モリオンズ」カード1枚を手札に加える。②：フィールドのX素材が全て取り除かれた場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊するか持ち主の手札に戻す。

ATK/2800 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP045 PSE SE UL UR

銀河光子竜 光

PHHY-JP044

【ドラゴン族／エクシーズ／効果】
レベル4モンスター×2
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカード以外の自分フィールドの光属性モンスターの攻撃力は５００アップする。②：このカードがX素材を1つ取り除いて発動できる。デッキからフォトン・ストームまたは「ギャラクシー」カード1枚を選び、手札に加える か墓地へ送る。③：自分フィールドに光属性モンスターが特殊召喚された場合、その特殊召喚されたモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのレベルを2つ上げるまたは下げる。

ATK/2000 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP044 R

CNo.62 超銀河眼の光子龍皇 光

PHHY-JP043

【ドラゴン族／エクシーズ／効果】
光属性レベル8モンスター×3
このカードは自分フィールドの「No.62 銀河眼の光子竜皇」の上に重ねてX召喚する事もできる。①：自分バトルフェイズ開始時に、このカードのX素材を1つ取り除いて発動できる。このバトルフェイズ中、このカードは3回までモンスターに攻撃できる。②：このカードが「銀河眼の光子竜」をX素材としている場合、以下の効果を得る。●このカードは相手モンスターの効果を受けない。●このカードの攻撃力は、このカードがX素材としているモンスターのレベル×ランク分だけ上げる。

ATK/4000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP043 PSE SE UL UR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

鉄獣式強襲機動兵装改"Bucephalus II" 闇

【鳥獣族／リンク／効果】
鳥獣・戦戦士族・鳥戦族モンスター3体以上
自分の基地の「トライブリゲード」魔法・罠カード2枚以下の場合、このカードはEXデッキから特殊召喚できない。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分がモンスターの特殊召喚に成功した時には、相手は効果を発動できない。②：モンスターの攻撃宣言時に発動できる。このカードの攻撃力は、このカードが基地へ送られた場合に発動できる。EXデッキから鳥獣・戦戦士族・鳥戦族モンスター1体を基地へ送る。

ATK/3500 LINK-5

PHHY-JP048

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP048 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

影の王 レイヴァーテイン 炎

★★★★★★★★★★

【天使族／エクシーズ／効果】
レベル9モンスター×2体以上
①：「影の王 レイヴァーテイン」は自分フィールドに1体しか表側表示で存在できない。②：相手フィールドのモンスターの攻撃力・守備力は1000ダウンする。③：自分・相手ターンに、X召喚したこのカードをリリースして発動できる。EXデッキから天使族モンスター以外のジェネレイドXモンスター1体を特殊召喚する。その後、このカードが持っていたX素材の数まで、自分または相手の、フィールド・基地のカードを選んでこの効果で特殊召喚したモンスターの下に重ねてX素材にできる。

ATK/2500 DEF/2500

PHHY-JP047

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP047 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀SR▶

クシャトリラ・アライズハート 闇

★★★★★★★

【機械族／エクシーズ／効果】
レベル7モンスター×3
「クシャトリラ・アライズハート」は、「クシャトリラ・シャングリラ」が効果を発動したターンに1度、自分の「クシャトリラ」モンスターの上に重ねてX召喚する事ができる。①：基地へ送られるカードは墓地へは行かず除外される。②：カードが除外されるたびに発動する（同一ターンに5つ目以降）。除外されているカード1枚を選んでこのカードのX素材とする。③：お互いのターンに1度、このカードのX素材を3つ取り除き、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを裏側表示で除外する。

ATK/3000 DEF/3000

PHHY-JP046

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP046 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀UL▶ ◀UR▶

銀河百式 魔

【魔法カード】

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから「フォトン」カードまたは「ギャラクシー」カード1枚を墓地へ送る事ができる。②：自分フィールドに「銀河眼の光子竜」が特殊召喚された場合に発動できる。相手のEXデッキを確認する。その後、以下の効果から1つを選んで適用できる。
●その内のモンスター1体を除外する。
●その内の「No.」モンスター1体を自分フィールドに特殊召喚する。

PHHY-JP051

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP051 ◀R▶

大儺主水 地

【サイバース族／リンク／効果】
儀式モンスターを含むモンスター2体
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドのカード1枚と自分の墓地の儀式モンスター1体を対象として発動できる。その2枚を持ち主のデッキに戻す。②：相手ターンに、このカードをリリースし、自分の墓地の儀式モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加えるか特殊召喚する。

ATK/2200 LINK-2

PHHY-JP050

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP050 ◀N▶

魔界劇団－スーパー・プロデューサー 闇

【悪魔族／リンク／効果】
悪魔族モンスターを含むモンスター2体
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のメインフェイズに、自分フィールドの表側表示のカード1枚を対象として発動できる。その効果を確認する。その後、以下の効果から1つを選んで適用できる。●デッキから「魔界劇団－ファンタスティックアクター」1枚を選んで自分のフィールドゾーンに表側表示で置く。●デッキから「魔界劇団」Pモンスター1体を選んで自分のPゾーンに置く。

ATK/1600 LINK-2

PHHY-JP049

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP049 ◀R▶

タリホー！スプリガンズ！ 魔

【魔法カード】

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。このカードは自分フィールドのX素材を3つまで取り除いて発動する事ができる。①：デッキから「スプリガンズ」モンスター1体を手札に加える。X素材を取り除いてこのカードを発動した場合、さらにその数だけ、自分の手札・基地から「スプリガンズ」モンスターを選んで特殊召喚できる。②：このカードが基地に存在する場合、フィールドのXモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのX素材を1つ取り除き、このカードを手札に加える。

PHHY-JP054

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP054 ◀R▶

氷水大剣現 魔

【魔法カード】

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手フィールドまたは相手の基地にモンスターが存在し、自分フィールドに水属性モンスターが存在する場合に発動できる。デッキから「氷水」モンスター1体を選び、墓地へ送るか特殊召喚する。②：自分フィールドの表側表示の「氷水」モンスターが、破壊以外の方法で相手によってフィールドから離れた場合、墓地のこのカードを除外し、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。

PHHY-JP053

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP053 ◀R▶

ヌメロン・クリエイション 魔

【魔法カード】

このカード名はルール上「ギャラクシーアイズ」カードとしても扱う。このカード名の効果は1ターンに1度しか適用できない。①：表その攻撃力が3000以上のドラゴン族・光属性モンスターがフィールドに3体以上存在する場合に発動できる。EXデッキからドラゴン族の「No.」Xモンスター1体を特殊召喚する。その後、フィールドのこのカードをそのモンスターの下に重ねてX素材とする。

PHHY-JP052

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP052 ◀N▶

クシャトリラ・オーバーラップ

【魔法カード】

PHHY-JP057

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。自分の手札・墓地及び自分・相手フィールドの表側表示モンスターの中から、攻撃力1500／守備力2100のモンスター1体を選んで除外し、対象のモンスターの攻撃力を1500アップする。②：このカードが除外された場合、自分フィールドに「クシャトリラ」モンスターが存在していれば、相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの効果をターン終了時まで無効にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP057 ◀N▶

烙印の光

【魔法カード】

PHHY-JP056

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分・相手の、フィールド・墓地の融合モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主のEXデッキに戻す。その後、自分の墓地の「アルバスの落胤」と相手の墓地のモンスターを1体ずつ選んで持ち主のフィールドに特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP056 ◀N▶

凶導の聖告

【魔法カード】

PHHY-JP055

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このカードの発動時の効果処理として、以下の効果を適用できる。●デッキから「ドラグマ」儀式モンスター1体または「ドラグマ」儀式魔法カード1枚を手札に加える。相手フィールドにモンスターが存在する場合、さらにデッキから「ドラグマ」カード1枚を手札に加える事ができる。②：1ターンに1度、自分フィールドに「ドラグマ」儀式モンスターが存在する場合に発動できる。自分または相手のEXデッキを確認し、その内のモンスター1体を選んで墓地へ送る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP055 ◀N▶

界放せし肆世壊

【魔法カード】

PHHY-JP060

このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの、「スケアクロー」リンクモンスター及び「ヴィサス＝スタフロスト」は相手の効果の対象にならず、相手の効果では破壊されない。②：自分の「スケアクロー」リンクモンスターまたは「ヴィサス＝スタフロスト」が戦闘で破壊したモンスターは墓地へは行かず除外される。③：自分のフィールド・墓地から「スケアクロー」リンクモンスター1体を除外し、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP060 ◀N▶

六世壊＝パライゾス

【魔法カード】

PHHY-JP059

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから「クシャトリラ」モンスター1体を手札に加える事ができる。②：自分フィールドのモンスターの攻撃力・守備力は、フィールドのモンスターの属性の種類×100アップする。③：自分フィールドの「クシャトリラ・シャングリラ」が効果を発動した場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP059 ◀R▶

六世壊他化自在天

【魔法カード】

PHHY-JP058

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「クシャトリラ」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターとは属性が異なる「クシャトリラ」モンスター1体をデッキから守備表示で特殊召喚する。このカードの発動後、ターン終了時まで自分はXモンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードが除外された場合、「六世壊他化自在天」以外の除外されている自分の「クシャトリラ」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP058 ◀N▶

魔界劇団のゲネプロ

【魔法カード】

PHHY-JP063

①：自分メインフェイズ1開始時に発動できる。デッキから「魔界劇団」カード1枚と「魔界台本」魔法カード1枚を手札に加える。このカードの発動後、ターン終了時まで自分は「魔界劇団」モンスターしかEXデッキに戻せない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP063 ◀PSE▶ ◀SE▶ ◀SR▶

G・ボール・シュート

【魔法カード】

PHHY-JP062

このカード名の①②の効果は1ターンに1度しかそれぞれ使用できない。①：このカードを発動したターンの自分メインフェイズに発動できる。自分の墓地からレベル6以下の昆虫族モンスター1体を選んで特殊召喚する。②：手札の昆虫族モンスター1体を相手に見せ、相手フィールドの表側表示モンスター1体と、見せたモンスターより低い攻撃力を持つ自分フィールドの昆虫族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスター2体のコントロールを入れ替える。この効果で自分がコントロールを得たモンスターは昆虫族になる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP062 ◀N▶

嫋々たる連歌姫の壱世壊

【魔法カード】

PHHY-JP061

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの融合モンスター及び「ディアタメンツ」モンスターの攻撃力は500アップする。②：水族の「ディアタメンツ」モンスターが効果で自分の墓地へ送られた場合に発動できる。デッキからレベル4以下の水族モンスター1体を墓地へ送る。この効果で「ディアタメンツ」モンスターはカオスモンスターを墓地へ送った場合、このターン、自分はこの効果で墓地へ送ったカード及びその同名カードの効果を発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP061 ◀R▶

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

リチュアの氷魔鏡

【魔法カード】

PHHY-JP066

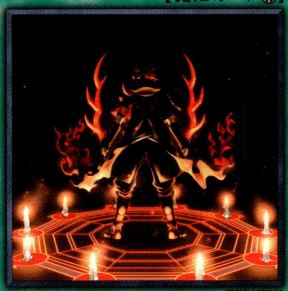
「リチュア」儀式モンスターの降臨に反応。①：相手フィールドの表側表示モンスター1体をリリースし、またはレベルの合計が儀式召喚するモンスターと同じになるように自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「リチュア」儀式モンスター1体を儀式召喚し、自分はその元々の攻撃力分のLPを失う。②：このカードが墓地に存在する場合、自分の墓地の「リチュア」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをデッキの一番上に戻し、このカードをデッキの一番下に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP066 ◀R▶

天地晦冥

【魔法カード】



PHHY-JP065

このカード名はルール上「忍法」カードとしても扱う。①：自分の「忍者」モンスターが相手に戦闘ダメージを与えた時、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。②：フィールドゾーンの表側表示のこのカードが相手の効果でフィールドから離れ、墓地へ送られた場合または除外された場合、自分の墓地の「忍者」モンスターを任意の数だけ対象として発動できる（同名カードは1枚まで）。そのモンスターを裏側守備表示で特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP065 ◀N▶

魔界台本「ドラマチック・ストーリー」

【魔法カード】

PHHY-JP064

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの「魔界劇団」Pモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターとはカード名が異なる「魔界劇団」モンスター1体をデッキから特殊召喚する。その後、対象のモンスターを自分のPゾーンに置くか破壊する。②：自分のEXデッキに表側表示の「魔界劇団」Pモンスターが存在し、セットされたこのカードが相手の効果で破壊された場合に発動できる。フィールドのカードを2枚まで選んで持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP064 ◀N▶

三戦の号

【魔法カード】

PHHY-JP069

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このターンに相手がモンスターの効果を発動している場合に発動できる。デッキから「三戦の号」以外の通常魔法・通常罠カード1枚を選んで自分フィールドにセットする。この効果でセットしたカードはこのターン発動できない。相手フィールドにモンスターが存在する場合、代わりに選んだカードを手札に加える事もできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP069 ◀R▶

災誕の呪眼

【魔法カード】

PHHY-JP068

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：デッキから「呪眼」モンスター1体と「呪眼」魔法・罠カード1枚を墓地へ送って発動できる。デッキから「呪眼」装備魔法カード1枚を手札に加える。このターン、自分が「呪眼」カード以外のカードの効果を発動する度に自分は500LPを失う。②：自分が「呪眼」リンクモンスターのリンク召喚に成功した場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分の墓地から「呪眼」装備魔法カード1枚を選び、自分フィールドの「呪眼」リンクモンスター1体に装備する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP068 ◀R▶

儀水鏡の集光

【魔法カード】

PHHY-JP067

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：デッキから「リチュア」モンスター1体を手札に加える。②：自分フィールドに水属性の儀式モンスターが存在する場合、自分・相手のエンドフェイズに、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分のデッキ・墓地から「儀水鏡の集光」以外の「儀水鏡」魔法・罠カード1枚を選んで自分フィールドにセットする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP067 ◀N▶

ギガンティック・サンダークロス

【罠カード】

PHHY-JP072

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：お互いのフィールド・墓地のモンスターの中から、除外されているお互いのカードの枚数の差の数だけ対象として発動できる。そのモンスターを除外する。その後、相手は自身のデッキからモンスター1体を特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP072 ◀N▶

フォトン・リタデイション

【罠カード】

PHHY-JP071

①：「フォトン」系統魔法・系統罠カードまたは「ギャラクシー」系統魔法・系統罠カード1枚をデッキから選び、手札に加えるか自分フィールドに表側表示で置く。②：セットされたこのカードが相手ターンに相手の効果で破壊された場合、自分フィールドに「銀河眼の光子竜」または「銀河眼の光子竜」をX素材としているXモンスターが存在すれば発動できる。このターンのエンドフェイズになる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP071 ◀N▶

土地ころがし

【魔法カード】

PHHY-JP070

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分または相手のフィールドゾーンの表側表示のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。その後、この効果で除外したカードを除外されたプレイヤーから見て相手のフィールドゾーンに表側表示で置く。その後、置いたカードとは元々のカード名が異なるフィールド魔法カード1枚を雲かれたプレイヤーの墓地から選んでこの効果でカードを除外されたプレイヤーのフィールドゾーンに表側表示で置く事ができる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP070 ◀N▶

六世壊根清浄

罠

【罠カード】

PHHY-JP075

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドに「クシャトリラ」Xモンスターが存在する場合に発動できる。お互いは自身のフィールドのモンスターが1体になるように裏側表示で除外しなければならない。②：このカードが除外された場合、自分フィールドの「クシャトリラ」Xモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターがX素材としている自分の「クシャトリラ」モンスター1体を手札に加える。その後、そのモンスターを手札から特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP075 N

トリヴィカルマ

罠

【罠カード】

PHHY-JP074

このカード名の①②の効果は1ターンに1度しかそれぞれ使用できない。①：自分フィールドの「ヴィサス＝スタフロスト」1体と相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。その相手モンスターの効果を無効にし、その元々の攻撃力と元々の守備力の内、高い方の数値の半分だけ対象の自分のモンスターの攻撃力をアップする。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。「トリヴィカルマ」以外の「ヴィサス＝スタフロスト」のカード名が記された魔法・罠カード1枚をデッキから手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP074 N

導かれし烙印

罠

【罠カード】∞

PHHY-JP073

①：1ターンに1度、自分フィールドの「ピースケッド」モンスター1体のみを対象とするカードの効果を相手が発動した時、または自分の「ピースケッド」モンスターの効果の発動にチェーンして相手がカードの効果を発動した時、自分または相手の墓地の光・闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外し、その発動した効果を無効にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP073 N

台貫計量

罠

【罠カード】

PHHY-JP078

①：相手フィールドのモンスターの数が自分フィールドのモンスターより2体以上多い場合に発動できる。相手は自身のフィールドのモンスターが1体になるように墓地へ送らなければならない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP078 N

ビッグウェルカム・ラビュリンス

罠

【罠カード】

PHHY-JP077

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：自分の手札・デッキ・墓地から「ラビュリンス」モンスター1体を選んで特殊召喚する。その後、自分フィールドのモンスター1体を選んで持ち主の手札に戻す。②：墓地のこのカードを除外し、自分フィールドの風魔族モンスター1体を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻す。自分フィールドにレベル5以上の風魔族モンスターが存在する場合、代わりに相手フィールドのカード1枚を対象とする事もできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP077 R

混沌変幻

罠

【罠カード】

PHHY-JP076

①：除外されている自分の、光属性チューナーとチューナー以外のレベル8以下の闇属性モンスターを1体ずつ対象として発動できる。そのモンスター2体を墓地に戻す。その後、戻したモンスターのレベルの合計と同じレベルを持つ光・闇属性Sモンスター1体をEXデッキから特殊召喚する。

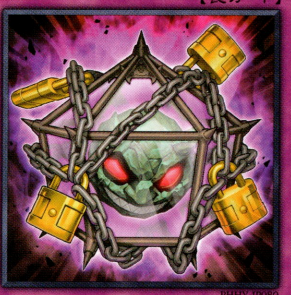
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP076 N

威迫鉱石－サモナイト

罠

【罠カード】



PHHY-JP080

①：自分の墓地のモンスター3体を対象として発動できる。自分はその3体の中から1体を選ぶ。その後、相手は以下の効果から1つを選び、自分はその効果を適用する。●選んだモンスターを特殊召喚する。●選んだモンスター以外の対象のモンスターを可能な限り特殊召喚する。

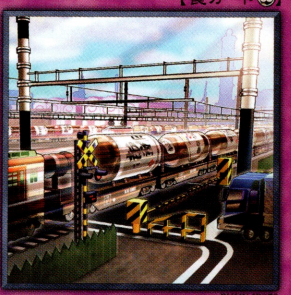
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP080 N

赤酢の踏切

罠

【罠カード】∞



PHHY-JP079

①：「赤酢の踏切」は自分フィールドに1枚しか表側表示で存在できない。②：セットされたこのカードと同じ縦列に相手のカードが存在する場合にこのカードを発動できる。このカードと同じ縦列の、このカード以外のカードを全て持ち主の手札に戻す。③：このカードが魔法＆罠ゾーンに存在する限り、このカードと同じ縦列の使用していないゾーンは使用できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

PHHY-JP079 N

CHAPTER 1

CHAPTER 2

CHAPTER 3

CHAPTER 4

基本パック

CYBERSTORM ACCESS

2023年1月14日発売／1パック165円(税込)

■1パック：5枚入り　■1ボックス：30パック入り　■カード種類：全80種

+1ボーナスパック再録カード

※+1ボーナスパックは初回生産版のボックスにのみ1パックを同梱

Aiとのラストデュエルで活躍したカードが再登場。

「ファイアウォール」や「超重武者」、「深淵の獣」など様々なテーマが超強化！

一度に大量のカードを手札に戻せる可能性を秘めた新たなエース「ファイアウォール・ドラゴン・シンギュラリティ」と展開をサポートするカードが多数登場し、サイバース族デッキの安定性が大幅に強化された。また「深淵の獣」や「デスピア」、「氷水」など、人気テーマの新カードが多く収録されているのも特徴。ほかには「超重武者」や「テラナイト」といった懐かしいテーマの新規も収録されており、特に「超重武者」には重点的に強化が施され、手札1枚から「フルール・ド・バロネス」などフィールドを制圧できるモンスターを呼び出す新たな展開ルートが開発された。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
CYAC-JP057	伍世壊摘心	CYAC-JP029	百機龍ーリンゴブルム	CYAC-JP001	ファイアウォール・ディフェンサー
CYAC-JP058	伍世壊＝カラリウム	CYAC-JP030	ベンデュラムーン	CYAC-JP002	ファイアウォール・ファントム
CYAC-JP059	ネムレリアの寝姫楼	CYAC-JP031	ワナビー！	CYAC-JP003	超重武者バイー Q
CYAC-JP060	寝姫の甘い夢	CYAC-JP032	ウサミミ導師	CYAC-JP004	超重武者オン－32
CYAC-JP061	ピュアリィ・スリーピィメモリー	CYAC-JP033	サイバース・セイジ	CYAC-JP005	超重武者装留ガイア・ブースター
CYAC-JP062	御巫舞踊ー迷わし鳥	CYAC-JP034	サイバース・ディセーブルム	CYAC-JP006	超重神童ワカー U4
CYAC-JP063	リブロマンサー・オリジン	CYAC-JP035	真炎竜アルビオン	CYAC-JP007	超重僧兵ビッグベンー K
CYAC-JP064	星守の騎士団	CYAC-JP036	ヴィシャス＝アストラウド	CYAC-JP008	深淵の獣アルベル
CYAC-JP065	ドレミコード・シンフォニア	CYAC-JP037	騎甲虫クルーエル・サターン	CYAC-JP009	アルギロスの落胤
CYAC-JP066	おすすめ軍貫握り	CYAC-JP038	双天の獅使ー阿吽	CYAC-JP010	氷水帝エジル・ラーン
CYAC-JP067	時を裂く魔瞳	CYAC-JP039	超重天神マスラー O	CYAC-JP011	導きの聖女クエム
CYAC-JP068	トン＝トン	CYAC-JP040	超重神将シャナー O	CYAC-JP012	マナドゥム・リウムハート
CYAC-JP069	サイバネット・サーキット	CYAC-JP041	深淵の神獣ディス・パテル	CYAC-JP013	マナドゥム・ヒアレス
CYAC-JP070	赫ける王の烙印	CYAC-JP042	赫聖の妖騎士	CYAC-JP014	マナドゥム・ミーク
CYAC-JP071	烙印の即凶劇	CYAC-JP043	マナドゥム・プライムハート	CYAC-JP015	夢見るネムレリア
CYAC-JP072	伍世壊砕心	CYAC-JP044	カオス・アンヘルー混沌の双翼ー	CYAC-JP016	ネムレリアの夢守りーオレイエ
CYAC-JP073	伍世壊浄心	CYAC-JP045	星騎士 セイクリッド・カドケウス	CYAC-JP017	ネムレリアの夢守りークエット
CYAC-JP074	識無辺世壊	CYAC-JP046	電脳堺虎ー虎々	CYAC-JP018	ピュアリィ・リリィ
CYAC-JP075	REINFORCE!	CYAC-JP047	ファイアウォール・ドラゴン・シンギュラリティ	CYAC-JP019	珠の御巫フゥリ
CYAC-JP076	ダイノルフィア・インタクト	CYAC-JP048	プロテクトコード・トーカー	CYAC-JP020	星騎士 アルテア
CYAC-JP077	融合複製	CYAC-JP049	グランドレミコード・クーリア	CYAC-JP021	星騎士 リュラ
CYAC-JP078	トラップトラック	CYAC-JP050	S－Force ナイトチェイサー	CYAC-JP022	無限起動ロードローラー
CYAC-JP079	ダブル・フッキング	CYAC-JP051	サイバネット・ロールバック	CYAC-JP023	恐楽園の死配人 ＜ Arlechino ＞
CYAC-JP080	初貰い	CYAC-JP052	赫聖の相剣	CYAC-JP024	刀皇ー都牟羽沓薙
+1ボーナスパック再録カード		CYAC-JP053	鉄獣の咆哮	CYAC-JP025	フルアクティブ・デュプレックス
CYAC-JPS01	ファイアウォール・ドラゴン・ダークフルード	CYAC-JP054	開かれし大地	CYAC-JP026	死天使ハーヴェスト
—	—	CYAC-JP055	クシャトリラ・アクストラ	CYAC-JP027	幸魂
—	—	CYAC-JP056	伍世壊心像	CYAC-JP028	愉怪な燐のきつねびゆらら

収録テーマ ピックアップ

ファイアウォール

「ファイアウォール」と「コード・トーカー」で連続リンク

新たな「ファイアウォール」の登場でリンク召喚をしながら「サイバネット」カードを手札に加えられるようになった。また、「セイジ」から「ディセーブルム」を融合召喚して「シンギュラリティ」のリンク素材を用意できる。

融合・儀式モンスターでモンスターを展開

サイバース・ディセーブルム

サイバース・セイジ

連続リンクで必要なカードを確保

ファイアウォール・ファントム

ファイアウォール・ディフェンサー

プロテクトコード・トーカー

ファイアウォール・ドラゴン・シンギュラリティ

収録テーマ ピックアップ

超重武者

最上級Sモンスターで相手の攻撃を受け止める

「バイーQ」の①の効果でデッキから「ワカーU4」を手札に加えて「ワカーU4」の①の効果でデッキから「ビッグベンーK」を特殊召喚すれば、「マスラーO」のS召喚までつなげる事ができる。さらに「ワカーU4」の①の効果で「ビッグベンーK」を特殊召喚する代わりに、「超重武者ダイー8」を特殊召喚すれば、さらなる展開も狙える。

超重武者バイーQ

デッキの「超重武者」を手札に加える

超重神童ワカーU4

デッキから「超重武者」を特殊召喚

超重僧兵ビッグベンーK

レベル12のSモンスターで相手の動きを窺う

超重天神マスラーO

収録テーマ ピックアップ

マナドゥム

破壊と特殊召喚を繰り返しながらS召喚へ繋げる！

レベル2の「マナドゥム」は破壊されるとデッキの同名モンスターを特殊召喚する効果を持つ。他の「マナドゥム」カードや「ヴィサス＝スタフロスト」の効果を使って破壊と特殊召喚を繰り返しながら素材を展開し、「プライムハート」や「フルール・ド・バロネス」のS召喚を狙え。

マナドゥム・リウムハート

手札に加えて特殊召喚

マナドゥム・ヒアレス

破壊して特殊召喚

マナドゥム・ミーク

デッキから特殊召喚してレベルを上昇

マナドゥム・ミーク

エースモンスターをS召喚

マナドゥム・プライムハート

収録テーマ ピックアップ

ネムレリア

EXデッキのカードを裏側で除外して闘う！

自らのEXデッキの裏側表示カードを除外する事で効果を発動できるテーマ。EXデッキの裏側表示カードが無くなれば「夢見るネムレリア」がEXデッキから特殊召喚され、裏側で除外されたカード3枚につき1枚まで相手のフィールド・墓地のカードを裏側表示で除外できる。

デッキからフィールドに置く

夢見るネムレリア

ネムレリアの寝姫楼

デッキから手札に加えて特殊召喚

ネムレリアの夢守りークエット

ネムレリアの夢守りーオレイエ

注目カード ピックアップ

刀皇－都牟羽沓薙

お互いの手札以外のカードを全てデッキに戻す

デッキのスピリットモンスターを手札に加える「荒魂」とスピリットモンスターを召喚できる「幸魂」を使いアドバンス召喚を狙おう。アドバンス召喚に成功すれば、エンドフェイズにお互いのフィールド・墓地・除外されているカード全てを持ち主のデッキに戻す事ができるぞ。

相性が良いカード

荒魂

幸魂

注目カード ピックアップ

真炎竜アルビオン

墓地から何度でも蘇る「アルバス」融合モンスター

「烙印竜アルビオン」と融合素材が近いため、「烙印融合」を使えば一気に展開できる。またＥＸモンスターゾーンと中央のメインモンスターゾーンのカードの計４枚を墓地に送る事で自身を特殊召喚する効果を持つので、墓地にいても相手の行動に睨みを利かせる事ができるぞ。

相性が良いカード

烙印融合

烙印竜アルビオン

注目カード ピックアップ

グランドレミコード・クーリア

相手の効果を無効にしながら展開できるリンクモンスター

相手がカードの効果を発動した時にＰスケールが奇数の「ドレミコード」１体をＰゾーンから特殊召喚し、発動した効果を無効にできる。Ｐモンスターを手札に加えられる、「エレクトラム」で「ドドレミコード・クーリア」を手札に加えれば、モンスターの破壊も狙えるぞ。

相性が良いカード

ヘビーメタルフォーゼ・エレクトラム

ドドレミコード・クーリア

注目カード ピックアップ

氷水帝エジル・ラーン

「イニオン・クレイドル」として扱う新たな「氷水帝」

手札から簡単に特殊召喚でき、トークンも一緒に召喚されるので「エジル・ギュミル」などのレベル10Ｓモンスターまでつなげやすい。また、フィールドでカードを装備していると「イニオン・クレイドル」として扱えるため、墓地から装備できる「エーギロカシス」を使おう。

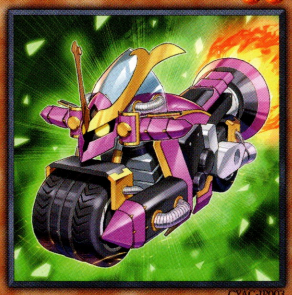
相性が良いカード

氷水艇エーギロカシス

氷水帝エジル・ギュミル

超重武者バイ－Q

地



CYAC-JP003

【機械族／チューナー／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合、このカードを手札から捨てて発動できる。デッキから「超重武者バイ－Q」以外の「超重武者」モンスター1体を手札に加える。②：1ターンに1度、自分フィールドの機械族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのレベルを2つ上げる。

ATK/ 800 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP003 N

ファイアウォール・ファントム

闇

CYAC-JP002

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがサイバース族リンクモンスターのリンク素材として墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「サイバネット」魔法・罠カード1枚を手札に加える。その後、自分の手札を1枚選んで捨てる。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。このターンのエンドフェイズに、自分の墓地からサイバース族モンスター1体を選んでデッキに戻す。

ATK/2000 DEF/1300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP002 N

ファイアウォール・ディフェンサー

闇

CYAC-JP001

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがサイバース族リンクモンスターのリンク素材として墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「ファイアウォール・ディフェンサー」以外の「ファイアウォール」モンスター1体を特殊召喚できる。この効果を発動するターン、自分はサイバース族モンスターしか特殊召喚できない。②：自分フィールドの「ファイアウォール」モンスターが効果で破壊される場合、代わりに墓地のこのカードを除外できる。

ATK/1200 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP001 R

超重神童ワカ－U4

闇

8 このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合に発動できる。「超重神童ワカ－U4」以外の「超重武者」モンスター1体をデッキから選んで自分のPゾーンに置く。その後、このカードを特殊召喚できる。 8

【機械族／ペンデュラム／効果】
このカード名はルール上「超重武者」カードとしても扱う。このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合、手札からモンスター1体を捨てて発動できる。手札・デッキから「超重武者」モンスター1体を守備表示で特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は「超重武者」モンスターしか特殊召喚できない。②：このカードが手札またはEXデッキに表側表示であった場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。

CYAC-JP006

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP006 PSE SE SR

超重武者装留ガイア・ブースター

地

CYAC-JP005

【機械族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに自分フィールドの「超重武者」モンスター1体を対象として発動できる。自分の手札・フィールドからこのカードを装備カード扱いとしてその自分のモンスターに装備する。装備モンスターはチューナーとして扱う。②：自分の墓地に魔法・罠カードが存在せず、このカードの効果でこのカードが装備されている場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP005 N

超重武者オン－32

地

CYAC-JP004

【機械族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合、このカードをリリースし、相手の墓地の魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。その1枚を自分フィールドにセットする。この効果でセットしたカードはフィールドから離れた場合に除外される。この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/ 200 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP004 N

アルギロスの落胤

闇

CYAC-JP009

【雷族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドにレベル2・ランク2・リンク2のモンスターのいずれかが存在する場合、このカードは手札から自分または相手フィールドに特殊召喚できる。②：このカードをリンク先とするリンクモンスターは効果を発動できない。③：相手ターンに、フィールドのXモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのX素材を2つまで取り除く。

ATK/ 700 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP009 N

深淵の獣アルベル

闇

CYAC-JP008

【ドラゴン族／チューナー／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードのカード名は、フィールド・墓地に存在する限り「アルバスの落胤」として扱う。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、手札を1枚捨て、相手のフィールド・墓地のドラゴン族モンスター1体を対象とし、以下の効果から1つを選択して発動できる。●このカードを墓地へ送り、対象のフィールドのモンスターのコントロールをエンドフェイズまで得る。●このカードを墓地へ送り、対象の墓地のモンスターを自分フィールドに特殊召喚する。

ATK/1800 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP008 PSE SE SR

超重僧兵ビッグベン－K

地

1 このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「超重武者」モンスターが存在する場合に発動できる。デッキから「超重武者装留」モンスター1体を手札に加える。 1

【機械族／ペンデュラム／効果】
このカード名はルール上「超重武者」カードとしても扱う。このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合に発動できる。手札・デッキから「超重武者ビッグベン－K」1体を墓地へ送り、このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードがS素材としてEXデッキに表側表示であった場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。

CYAC-JP007 ATK/1000 DEF/3500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP007 R

マナドゥム・リウムハート 光

CYAC-JP012

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札に存在する場合、自分・相手のメインフェイズに、自分フィールドの、「マナドゥム」モンスターまたは攻撃力1500／守備力2100のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊し、このカードを特殊召喚する。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「マナドゥム・リウムハート」以外の「マナドゥム」カード1枚を手札に加える。

ATK/1500 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP012 PSE SE SR

導きの聖女クエム 光

CYAC-JP011

【魔法使い族／チューナー／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカード名の①の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。「アルバスの落胤」1体またはそのカード名が記されたカード1枚をデッキから墓地へ送る。②：自分・相手のカードがEXデッキから離れた場合、「導きの聖女クエム」を除く自分の墓地の、「アルバスの落胤」1体またはそのカード名が記されたモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP011 PSE SE SR

氷水帝エジル・ラーン 氷

CYAC-JP010

【水族／チューナー／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：手札からこのカード以外の、「氷水」カード1枚またはEX属性モンスター1体を捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、自分フィールドに「氷水トークン」（水族・水・星3・攻／守0）1体を特殊召喚できる。この効果で特殊召喚したトークンが存在する限り、自分は氷属性モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードは救援カードを破壊している限り、カード名を「氷水ディオン・クレイドル」として扱う。

ATK/1500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP010 PSE SE SR

夢見るネムレリア 光

CYAC-JP015

①：1ターンに1度、自分メインフェイズに発動できる。自分のデッキ・墓地から「ネムレリア」永続魔法カード1枚を選んで自分フィールドに表側表示で置き、このカードをEXデッキに表側表示でかえる。この効果を発動するターン、自分は「夢見るネムレリア」を特殊召喚できない。

【天使族／特殊召喚／ペンデュラム／効果】
このカードは通常召喚できない。このカードがEXデッキに表側表示で存在し、自分のEXデッキに「夢見るネムレリア」が存在しない場合のみ特殊召喚できる。自分は「夢見るネムレリア」を1ターンに1度しか特殊召喚できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。裏側表示で除外されている自分のカード3枚につき1枚まで、相手のフィールド・墓地のカードを選んで裏側表示で除外する。その後、この効果で除外したカードの枚数だけ裏側表示で除外されている自分のカードを選んでデッキに戻す。

ATK/ 0 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP015 PSE SE UL UR

マナドゥム・ミーク 氷

CYAC-JP014

【天使族／チューナー／効果】
このカード名の①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできない。①：自分フィールドに「ディザスター・スタロスト」または攻撃力1800／守備力2100のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：このカードが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。デッキから「マナドゥム・ミーク」1体を特殊召喚する。その後、この効果で特殊召喚したモンスターのレベルを2つ上げる事ができる。

ATK/ 0 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP014 N

マナドゥム・ヒアレス 地

CYAC-JP013

【天使族／チューナー／効果】
このカード名の①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできない。①：自分フィールドに「ディザスター・スタロスト」または攻撃力1800／守備力2100のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：このカードが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。デッキから「マナドゥム・ヒアレス」1体を特殊召喚する。この効果を発動したターンのバトルフェイズ中、自分フィールドのSモンスターの攻撃力は500アップする。

ATK/ 0 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP013 N

ピュアリィ・リリィ 闇

CYAC-JP018

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから通常魔法カード以外の「ピュアリィ」カード1枚を手札に加える。②：自分の墓地の「ピュアリィ」通常魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカード名が記されたXモンスター1体を、自分フィールドのこのカードの上に重ねてX召喚扱いでEXデッキから特殊召喚し、対象のカードをそのXモンスターの下に重ねてX素材とする。

ATK/ 100 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP018 N

ネムレリアの夢守りークエット 光

CYAC-JP017

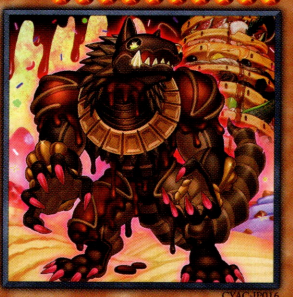
【獣族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分のEXデッキに表側表示のPモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分のEXデッキに表側表示の「夢見るネムレリア」が存在し、自分フィールドの「ネムレリア」カードを対象とする効果を相手が発動した時、EXデッキから裏側表示のカード1枚を裏側表示で除外して発動できる。その発動を無効にする。

ATK/2000 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP017 N

ネムレリアの夢守りーオレイエ 光



CYAC-JP016

【獣族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分のEXデッキに表側表示のPモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分のEXデッキに表側表示の「夢見るネムレリア」が存在する場合、EXデッキから裏側表示のカード1枚を裏側表示で除外して発動できる。このカードの攻撃力はターン終了時まで、相手フィールドのモンスターの数×500アップする。この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/2500 DEF/2000

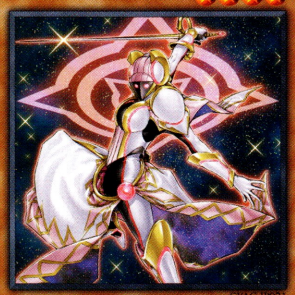
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP016 N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

星騎士 リュラ

光



CYAC-JP021

【戦士族／効果】
このカード名はルール上「セイクリッド」カードとしても扱う。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「星騎士 リュラ」以外の「テラナイト」「セイクリッド」モンスターが存在した場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「テラナイト」魔法カード1枚を手札に加える。

ATK/1200 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP021 R

星騎士 アルテア

光

CYAC-JP020

【戦士族／効果】
このカード名はルール上「セイクリッド」カードとしても扱う。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した場合、自分フィールドの光・闇属性モンスターの数までフィールドのカードを対象として発動できる。そのカードを破壊する。②：自分フィールドに「星騎士 アルテア」以外の「テラナイト」「セイクリッド」モンスターが特殊召喚された場合に発動できる。このカードを墓地から特殊召喚する。このターン、自分はXモンスターでしか攻撃宣言できない。

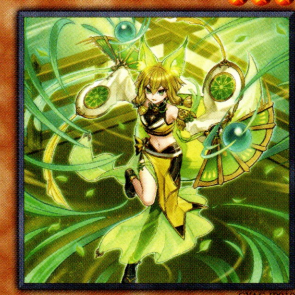
ATK/1700 DEF/1300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP020 N

珠の御巫フゥリ

嵐



CYAC-JP019

【サイキック族／効果】
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが装備カードを装備していない場合、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは0になり、装備している場合、このカードは戦闘では破壊されず、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは代わりに相手が受ける。②：自分フィールドに装備カードが存在する限り、自分フィールドの「御巫」カードは相手の効果の対象にとらない。③：このカードに装備カードが装備された場合に発動できる。デッキから「御巫」魔カード1枚を手札に加える。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP019 R

刀皇－都牟羽沓薙

嵐

CYAC-JP024

【戦士族／スピリット／効果】
このカードは特殊召喚できない。このカードは通常召喚した1体をリリースしてアドバンス召喚できる。①：このカードが召喚・リバースした場合に発動する。相手は自身のフィールドのカードを任意の数だけ選んで墓地へ送る事ができる。その場合、その数だけお互いにデッキからドローする。この効果を発動したターンのエンドフェイズに、お互いのフィールド・墓地のカード及び除外されているカードをすべて持ち主のデッキに戻す。②：このカードが召喚・リバースしたターンのエンドフェイズに発動する。このカードを持ち主の手札に戻す。

ATK/3000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP024 HR PSE SE UL UR

恐楽園の死配人 <Arlechino>

光

CYAC-JP023

【サイキック族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「アメイズメント」モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、自分のデッキ・墓地から「アメイズメント・ファミリーフェイス」1枚を手札に加える事ができる。②：相手ターンに、フィールドの他の効果モンスター1体を対象として発動できる。このカードを持ち主のデッキに戻し、デッキから「緊急蘇生師人 <Arlechino>」1体を特殊召喚する。その後、対象のモンスターの攻撃力を0にする。

ATK/2600 DEF/2200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP023 R

無限起動ロードローラー

地

CYAC-JP022

【機械族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札・墓地に存在し、機械族・地属性モンスターが、リリースされた場合または表側表示で除外された場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。②：このカードを素材として持っている、元々の種族が機械族のXモンスターは、下の効果を得る。●このカードがモンスターゾーンに存在する限り、相手フィールドの表側表示モンスターは、守備表示になり、守備力は1000ダウンする。

ATK/2100 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP022 N

幸魂

光

CYAC-JP027

【天使族／スピリット／効果】
このカードは特殊召喚できない。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札のこのカードを相手に見せて発動できる。手札からスピリットモンスター1体を召喚する。②：このカードが召喚・リバースしたターンのエンドフェイズに発動する。このカードを持ち主の手札に戻す。③：このカードがリリースされた場合、自分の墓地のスピリットモンスター1体を対象として発動する。そのモンスターを手札に加える。

ATK/ 400 DEF/ 900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP027 N

死天使ハーヴェスト

闇

8

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。このカードを破壊し、デッキから「葬天の黒翼竜」1枚を手札に加える。

8

【天使族／ペンデュラム／効果】
このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・P召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「葬天の黒翼竜」1枚を手札に加える。②：このカードがリリースされた場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。

CYAC-JP026 ATK/1800 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP026 N

フルアクティブ・デュプレックス

嵐

CYAC-JP025

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地からリンク2モンスター2体を除外して発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：リンク以外の自分のモンスターは1度のバトルフェイズ中に2回までモンスターに攻撃できる。③：このカードが墓地へ送られた場合、自分フィールドのサイバース族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力は1000アップする。

ATK/2800 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP025 N

ペンデュラムーン

光

0 このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。自分のEXデッキから表側表示の「ペンデュラム」Pモンスター1体を手札に加える。その後、このカードを破壊する。 0

【魔法使い族／ペンデュラム／効果】
このカード名のモンスター効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。自分のEXデッキから、自分のPゾーンのカード2枚のPスケールでPIDの間の数値とレベルを持つ表側表示のPモンスター2体まで手札に加える。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はP召喚に成功しない限り、モンスターの効果を発動できず、自分のPゾーンのカードの効果は無効化される。

CYAC-JP030　ATK/ 200 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP030　N

百檎龍―リンゴブルム

光

CYAC-JP029

【ドラゴン族／チューナー／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドに効果モンスター以外の表側表示モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：自分がモンスターのS召喚に成功したターンの自分メインフェイズに、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分フィールドに「百檎トークン」(幻竜族・光・星2・攻／守100)1体を特殊召喚する。自分はこのトークンをS素材とする場合、このトークンをチューナーとして扱う事ができる。

ATK/ 100 DEF/1100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP029　R

愉怪な燐のきつねびゆらら

炎

CYAC-JP028

【戦士族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、フィールドの表側表示モンスターは炎属性になる。②：このカードが墓地に存在し、相手のフィールドまたは墓地に炎属性モンスターが存在する場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/ 200 DEF/1900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP028　N

サイバース・セイジ

闇

CYAC-JP033

【サイバース族／儀式／チューナー／効果】
「サイバネット・リチューアル」により降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。自分のフィールド・墓地から、融合モンスターカードによって決められた、サイバース族モンスターを含む融合素材モンスターを除外し、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。②：このカードが素材として墓地へ送られた場合、自分の墓地の、サイバース族モンスター1体または儀式魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP033　N

ウサミミ導師

地

CYAC-JP032

【獣戦士族／効果】
①：「ウサミミ導師」以外のフィールドのモンスターの効果が発動した時に発動できる（同一チェーン上では1度まで）。そのモンスターにウサミミカウンターを1つ置く。ウサミミカウンターが置かれているモンスターは戦闘では破壊されない。②：1ターンに1度、ウサミミカウンターが置かれているモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターとこのカードを次のターンのスタンバイフェイズまで除外する。この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/ 200 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP032　N

ワナビー！

光

CYAC-JP031

【昆虫族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のエンドフェイズに、手札・フィールドのこのカードを墓地へ送って発動できる。使用していない相手の魔法＆罠ゾーンの数だけ自分のデッキの上からカードをめくる。その中から異なるカード1枚を選んで自分フィールドにセットできる。残りのカードは好きな順番でデッキの下に戻す。この効果でセットしたカードは次のエンドフェイズに墓地へ送られる。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP031　N

ヴィシャス＝アストラウド

闇

CYAC-JP036

【天使族／融合／効果】
「ヴィサス＝スタロトス」＋攻撃力1500／守備力2100のモンスター
自分のフィールド・墓地の上記カードを除外した場合のみ特殊召喚できる。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、このカード以外のフィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊し、その元々の攻撃力と元々の守備力の内、高い方の数値の半分だけこのカードの攻撃力をアップする。②：このカードは戦闘では破壊されない。

ATK/3000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP036　PSE　SE　UL　UR

真炎竜アルビオン

光

CYAC-JP035

【ドラゴン族／融合／効果】
「アルバスの落胤」＋魔法使い族・光属性モンスター
このカードは融合素材にできない。このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードは相手の効果の対象にならない。②：相手ターンに、自分・相手の墓地のモンスターを合計2体対象として発動できる。そのモンスターを お互いのフィールドに1体ずつ特殊召喚する。③：このカードが墓地に存在する時に発動できる。EXモンスターゾーン以外の、相手のメインモンスターゾーンに存在するモンスター1体をリリースし、このカードを特殊召喚する。

ATK/3000 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP035　PSE　SE　UL　UR

サイバース・ディセーブルム

闇

CYAC-JP034

【サイバース族／融合／効果】
サイバース族の儀式・融合・S・X・リンクモンスター＋サイバース族モンスター
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。手札から サイバース族モンスター1体を特殊召喚する。その後、このカードのレベルをこの効果で特殊召喚したモンスターと同じにする。②：自分フィールドにリンク2以上のサイバース族モンスターが存在し、相手が魔法・罠カードの効果を発動した時、フィールド・墓地のこのカードを除外して発動できる。その発動を無効にする。

ATK/2300 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP034　R

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

超重天神マスラー○

地

CYAC-JP039

【機械族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名はルール上「超重武者」カードとしても扱う。①：このカードは表側守備表示のままで攻撃できる。その場合、このカードは守備力を攻撃力として扱い、ダメージ計算を行う。②：自分フィールドの「超重武者」モンスターが戦闘・効果で破壊される場合、代わりに自分フィールドの「超重武者カード」1枚を破壊できる。③：1ターンに1度、相手の発生・貫かの効果を発動した場合に発動できる。自分は手札が3枚になるようにデッキからドローする。

ATK/2100 DEF/4000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP039　PSE　SE　UL　UR

双天の獅使ー阿吽

光

CYAC-JP038

【戦士族／融合／効果】
「双天」モンスター×2
①：このカードは融合素材としたモンスターのその1カード名にあつた効果を得る。●「双天吽 吽」：相手ターンに1度、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。②：融合召喚したこのカードが破壊された場合に発動できる。デッキから「双天の獅使」1体を手札に加える。その後、このカードは特殊召喚できる。そのモンスターはこのターン、戦闘・効果では破壊されない。

ATK/　0 DEF/　0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP038　N

騎甲虫クルーエル・サターン

闇

CYAC-JP037

【昆虫族／融合／効果】
「ビートルーパー」モンスター＋昆虫族モンスター
このカード名の①③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「ビートルーパー」カード1枚を手札に加える。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分は昆虫族モンスターレ特殊召喚できない。③：昆虫族モンスターが表側表示で除外された場合、除外されている自分の「ビートルーパー」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

ATK/2400 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP037　R

赫聖の妖騎士

光

CYAC-JP042

【魔法使い族／シンクロ／効果】
レベル4チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：1ターンに1度、自分・相手のカードがEXデッキから離れた場合に発動できる。自分フィールドの全てのモンスターの攻撃力は800アップする。その後、フィールドの表側表示のカード1枚を選んでその効果をターン終了時まで無効にできる。②：このカードの基地に戻られたターンのエンドフェイズに発動できる。手札・デッキから攻撃力と守備力が同じ魔法使い族・光属性モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP042　PSE　SE　UL　UR

深淵の神獣ディス・パテル

闇

CYAC-JP041

【ドラゴン族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のドラゴン族モンスター1体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：除外されている自分または相手の光・星属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを自分フィールドに特殊召喚する。②：相手がモンスターの効果を発動した時、除外されている自分または相手のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主のデッキに戻す。さらに、対象のカードの持ち主が自分の場合、そのモンスターを破壊する。相手の場合、その発動した効果を無効にする。

ATK/3500 DEF/3500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP041　PSE　SE　SR

超重神将シャナー○

闇

CYAC-JP040

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：相手モンスターの攻撃宣言時に発動できる。このカードを特殊召喚する。自分の基地に空き・戻カードが存在しない場合、さらにその相手モンスターは攻撃力が0になり、効果は無効化される。

【機械族／シンクロ／ペンデュラム／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名はルール上「超重武者」カードとしても扱う。①：このカードは表側守備表示のままで攻撃できる。その場合、このカードは守備力を攻撃力として扱いダメージ計算を行う。②：このカードがS召喚されている場合、1ターンに1度、自分・相手のバトルフェイズに発動できる。自分の墓地及び自分の魔法＆罠ゾーンの表側表示のカードの中から、「超重武者」モンスターカード1枚を選んで特殊召喚する。その後、このカードを自分のPゾーンに置く事ができる。

ATK/2000 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP040　PSE　SE　SR

星騎士 セイクリッド・カドケウス

光

CYAC-JP045

【魔法使い族／エクシーズ／効果】
レベル4モンスター×2体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがX召喚に成功した場合、自分の墓地の「ラファイト」「セイクリッド」カードをそれぞれ1枚まで対象として発動できる。そのカードを手札に加える。②：手札・デッキから「ラファイト」「セイクリッド」モンスター1体を除外し、このカードのX素材を1つ取り除いて発動できる。この効果は、除外したそのモンスターの守備成功時に発動する効果と同じになる。

ATK/2500 DEF/1650

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP045　PSE　SE　UL　UR

カオス・アンヘル－混光の双翼－

闇

CYAC-JP044

【悪魔族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外の光・星属性モンスター1体以上
このカードをS召喚する場合、自分フィールドの光・星属性モンスター1体をチューナーとして扱う事ができる。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。②：このカードにこのカードをS素材としたモンスターの光の属性によつて以下の効果を得る。●光：自分フィールドのS召喚モンスターは相手が発動したモンスターの効果を受けない。●闇：自分のモンスターは戦闘では破壊されない。

ATK/3500 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP044　R

マナドゥム・プライムハート

光

CYAC-JP043

【天使族／シンクロ／効果】
チューナー1体以上＋光属性モンスター1体
①：このカードにこのカードをS素材としたチューナーの数まで1度のバトルフェイズ中に攻撃できる。②：「マナドゥム」チューナーを素材としてS召喚したこのカードは、相手の効果の対象にならない。③：S召喚した表側表示のこのカードが相手によってフィールドから離れた場合に発動できる。自分の墓地のモンスター2体を持ち主のデッキの中から、「ヴィクエスタプロスト」または攻撃力1500/守備力2100のモンスター1体を選んで特殊召喚する。

ATK/3000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP043　PSE　SE　SR

プロテクトコード・トーカー 闇

CYAC-JP048

【サイバース族／リンク／効果】
効果モンスター2体以上
このカードの②の効果はターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのリンク4以上のリンクモンスターは持ちの効果の対象にならず、戦闘では破壊されない。②：自分フィールドに「ファイアウォール」リンクモンスターが存在する場合、リンクマーカーの中央が3になるように、自分の墓地からリンクモンスターを任意の数だけ除外して発動できる。このカードを墓地から特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。この効果は同名ターンでも発動できる。

ATK/2300 LINK-3

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP048 PSE SE SR

ファイアウォール・ドラゴン・シンギュラリティ 闇

CYAC-JP047

【サイバース族／リンク／効果】
効果モンスター3体以上
このカードの①②の効果はそれぞれターンに1度しか使用できない。①：自分・相手ターンに、自分フィールド・墓地のモンスターの種類（通常・融合・S・X）の数まで、相手のフィールド・墓地のカードを対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻す。このカードの攻撃力は戻した数×500アップする。②：このカードのリンク先のモンスターが、戦闘で破壊された場合、または墓地へ送られた場合、自分の墓地のサイバース族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に加える。

ATK/3500 LINK-6

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP047 PSE SE UL UR

電脳堺虎ー虎々 地

CYAC-JP046

【幻竜族／エクシーズ／効果】
レベル9モンスター×2体以上
①：このカードは自分フィールドの「電脳堺」カードの数によって以下の効果を得る。●2枚以上：このカードは直接攻撃できる。●4枚：このカードは「電脳堺」カード以外のカードが発動した効果を受けない。②：1ターンに1度、このカードのX素材を1つ取り除き、自分フィールドの効果モンスター1体を、そのモンスターとは種族と属性が異なるフィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの効果をターン終了時まで無効にする。この効果は同名ターンでも発動できる。

ATK/2600 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP046 R

CHAPTER 1

サイバネット・ロールバック 魔

【魔法カード】

CYAC-JP051

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：除外されている自分のサイバース族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。②：自分のLPが2000以下の場合、自分メインフェイズに墓地のこのカードを除外し、除外されている自分のサイバース族モンスター2体を対象として発動できる。そのモンスターを手札にかえる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP051 N

S－Force ナイトチェイサー 闇

CYAC-JP050

【サイバース族／リンク／効果】
リンクモンスター以外の「S－Force」モンスター1体
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する間、自分の「S－Force」モンスターの攻撃の際モンスターは、自身と同じ縦列のモンスターを攻撃対象に選択できない。②：自分・相手のメインフェイズに、自分フィールドの「S－Force」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主のデッキに戻す。その後、除外されている自分の「S－Force」モンスター1体を選んで特殊召喚できる。

ATK/ 800 LINK-1

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP050 N

グランドレミコード・クーリア 光

CYAC-JP049

【天使族／リンク／効果】
Pモンスターを含むモンスター2体以上
①：このカードの攻撃力は自分のEXデッキの表側表示のPモンスターの数×100アップする。②：このカードのリンク先のPモンスターが発動した効果は無効にされない。③：1ターンに1度、相手が効果を発動した時に発動できる。自分のPゾーンのPスケールが奇数の「ドレミコード」カード1枚をこのカードのリンク先となる自分フィールドに移転召喚し、その後、発動を無効にする。その後、デッキからPスケールが偶数の「ドレミコード」Pモンスター1体をEXデッキに表側表示でかえる事ができる。

ATK/2700 LINK-3

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP049 PSE SE SR

CHAPTER 2

CHAPTER 3

開かれし大地 魔

【魔法カード】

CYAC-JP054

①：相手が儀式・融合・S・X・リンクモンスターの特殊召喚に成功した場合、以下の効果から1つを選択して発動できる。「開かれし大地」の以下の効果はそれぞれ1ターンに1度しか選択できない。
●デッキから「アルバスの落胤」1体またはそのカード名が記されたモンスター1体を手札に加える。
●手札から「アルバスの落胤」1体またはそのカード名が記されたモンスター1体を特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP054 R

鉄獣の咆哮 魔

【魔法カード】

CYAC-JP053

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドにリンクモンスターが存在する場合、デッキ・EXデッキから「トライブリゲード」カード1枚を墓地へ送り、フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。墓地へ送ったカードの種類によって以下の効果を適用する。
●モンスター：対象のモンスターの攻撃力はターン終了時までOになる。
●魔法：対象のモンスターの効果をターン終了時まで無効にする。
●罠：対象のモンスターを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP053 R

赫聖の相剣 魔

【魔法カード】

CYAC-JP052

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにモンスターが存在する場合、自分または相手の、フィールド・墓地のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。②：相手フィールドに儀式・融合・S・X・リンクモンスターのいずれかが存在する場合、自分の墓地からモンスター1体を除外して発動できる。墓地のこのカードを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP052 N

CHAPTER 4

伍世壊摘心

【魔法カード】

CYAC-JP057

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊し、デッキから「伍世壊摘心」1枚を手札に加える。自分フィールドに「伍世壊－カラリウム」が存在する場合、代わりに「伍世壊摘心」以外の「マナドゥム」魔法・罠カード1枚を手札に加える事もできる。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。手札から「ディサスター＝スタフロスト」または攻撃力1500／守備力2100のモンスター1体を特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP057 N

伍世壊心像

【魔法カード】

CYAC-JP056

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札の「マナドゥム」モンスターまたは「ディサスター＝スタフロスト」1体を相手に見せて発動できる。自分はデッキから2枚ドローする。その後、手札を1枚選んでデッキの一番下に戻す。②：墓地のこのカードを除外し、自分フィールドの攻撃力1500／守備力2100のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをターン終了時までチューナーとして扱う。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP056 R

クシャトリラ・アクストラ

【魔法カード】

CYAC-JP055

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの表側表示の「クシャトリラ」Xモンスターが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。自分の手札・デッキ・フィールドから「ディサスター＝スタフロスト」1体を選んで除外し、EXデッキから「ディサスター＝アストラフト」1体を召喚条件を無視して特殊召喚する。②：このカードが除外された場合、除外されている自分の「ディサスター＝スタフロスト」1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP055 N

寝姫の甘い夢

【魔法カード】

CYAC-JP060

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：デッキから「ネムレリア」モンスター1体を手札に加える。自分のEXデッキに表側表示の「夢見るネムレリア」が存在する場合、さらにこのターン、「ネムレリア」モンスターの召喚・特殊召喚成功時に相手は魔法・罠・モンスターの効果を発動できない。②：墓地のこのカードをデッキの一番下に戻し、自分フィールドの「夢見るネムレリア」1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主のEXデッキに表側表示で加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP060 R

ネムレリアの寝姫楼

【魔法カード】

CYAC-JP059

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：EXデッキから裏側表示のカード2枚を裏側表示で除外して発動できる。デッキからカード名が異なる戦士・レベル10モンスター2体を手札に加える。この効果を発動するターン、自分はEXモンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：自分のEXデッキに表側表示の「夢見るネムレリア」が存在し、自分フィールドの「ネムレリア」モンスターが戦闘または相手の効果で破壊される場合、代わりに自分のEXデッキの裏側表示のカード1枚を裏側表示で除外できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP059 N

伍世壊＝カラリウム

【魔法カード】

CYAC-JP058

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから「マナドゥム」モンスターまたは「ディサスター＝スタフロスト」1体を手札に加える事ができる。②：自分フィールドの元属性モンスターの攻撃力は、自分のフィールド・墓地のチューナーの数×100アップする。③：自分フィールドの表側表示のチューナーが戦闘・効果で破壊された場合、そのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP058 R

リブロマンサー・オリジン

【魔法カード】

CYAC-JP063

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから「リブロマンサー・オリジン」以外の「リブロマンサー」魔法・罠カード1枚を選んで自分フィールドにセットできる。②：自分フィールドの「リブロマンサー」儀式モンスターの攻撃力は自身のレベル×100アップする。③：自分フィールドに儀式モンスターが儀式召喚された場合、相手フィールドの魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP063 R

御巫舞踊ー迷わし鳥

【魔法カード】

CYAC-JP062

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：装備モンスターは効果では破壊されない。②：自分の「御巫」モンスターが戦闘を行ったダメージステップ終了時、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻す。③：このカードが墓地に存在する場合、自分の裏側の「御巫」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚し、このカードをそのモンスターに装備する。この効果で特殊召喚したモンスターは、フィールドから離れた場合に除外される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP062 N

ピュアリィ・スリーピィメモリー

【魔法カード】

CYAC-JP061

①：このターン、自分が受ける戦闘・効果ダメージは1度だけ0になる。さらに、以下の効果を選択できる。●自分の手札を1枚選んで捨て、デッキからレベル1の「ピュアリィ」モンスター1体を特殊召喚する。②：このカードを素材として持っている「ピュアリィ」Xモンスターは以下の効果を得る。●相手スタンバイフェイズに発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP061 N

おすすめ軍貫握り

【魔法カード】

CYAC-JP066

①：1ターンに1度、手札の「しゃりの軍貫」1体を相手に見せて発動できる。このカードにカウンターを1つ置き、EXデッキの「軍貫」Xモンスター1体を相手に見せ、相手は「軍貫」Xモンスターにカード名が記された「しゃりの軍貫」以外の「軍貫」モンスターのカード名を1つ宣言する。自分は相手が宣言したカードをデッキから手札に加える。加えられない場合、このカードを持ち主のデッキに戻す。②：このカードが相手によって破壊された場合に発動する。相手はこのカードに乗かれていたカウンターの数×500LPを払う。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP066 N

ドレミコード・シンフォニア

【魔法カード】

CYAC-JP065

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分のEXデッキの表側表示の「ドレミコード」Pモンスターの種類によって以下の効果を適用する。
●3種類以上：このターン、自分フィールドの「ドレミコード」Pモンスターの攻撃力は元々のPスケールX300アップする。
●5種類以上：相手フィールドのカード1枚を選んで破壊できる。自分のPゾーンに奇数のPスケールが存在する場合、さらに自分はデッキから1枚ドローする。
●7種類以上：EXデッキから「グランドレミコード」モンスター1体を特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP065 N

星守の騎士団

【魔法カード】

CYAC-JP064

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、自分の手札・墓地から「テラナイト」「セイクリッド」モンスター1体を選んで特殊召喚できる。②：自分フィールドの「テラナイト」「セイクリッド」Xモンスター1体を対象として発動できる。その自分のモンスターとはランクが異なる「テラナイト」「セイクリッド」Xモンスター1体を、対象のモンスターの上に重ねてX召喚扱いとしてEXデッキから特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP064 N

サイバネット・サーキット

【罠カード】

CYAC-JP069

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「ファイアウォール」リンクモンスター1体を対象として発動できる。自分の墓地からモンスターを任意の数だけ選び、対象のモンスターとリンク状態になるように自分または相手フィールドに特殊召喚する。②：自分のLPが2000以下の場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分の墓地から「ファイアウォール」リンクモンスター1体を選んでEXデッキに戻す。その後、そのモンスターをEXデッキから特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP069 N

トン＝トン

【魔法カード】

CYAC-JP068

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力・守備力・レベルの内、元々の数値より高い数値は、元々の数値になる。その後、100の倍数のLPを払う(最大1000まで)。②：このカードが墓地に存在し、自分のLPが相手と同じ場合、自分メインフェイズに発動できる。このカードを自分フィールドにセットする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP068 N

時を裂く魔瞳

【魔法カード】

CYAC-JP067

①：このデュエル中、以下の効果をそれぞれ適用する。
●自分は手札のモンスターの効果を発動できない。
●自分ドローフェイズの通常のドローは2枚になる。
●自分は通常召喚を1ターンに2回まで行う事ができる。
②：墓地のこのカードを除外し、手札から「時を裂く魔瞳」1枚を捨てて発動できる。このターン、自分がモンスターの召喚に成功した時には、相手はモンスターの効果を発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP067 R

伍世壊砕心

【罠カード】

CYAC-JP072

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地の、チューナーまたはSモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。この効果で元属性モンスターを特殊召喚した場合、さらにその攻撃力以下の攻撃力を持つ相手フィールドのモンスター1体を選んで破壊できる。②：自分フィールドの、「ディスピスタフロスト」または攻撃力1500／守備力2100のモンスターが戦闘・効果で破壊される場合、代わりに墓地のこのカードを除外できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP072 N

烙印の即凶劇

【罠カード】

CYAC-JP071

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手ターンに発動できる。ドラゴン族モンスターを含む自分フィールドのモンスターを素材として5召喚する。②：自分フィールドに「ビースデット」モンスターが存在する限り、相手の儀式召喚のためにリリースされ相手の墓地へ送られるモンスター及び、相手の融合・S・リンク召喚の素材となり相手の墓地へ送られるモンスターは、墓地へは行かず除外される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP071 N

赫ける王の烙印

【罠カード】

CYAC-JP070

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：「アルバスの落胤」を融合素材とする自分フィールドの融合モンスター1体を選び、そのモンスターが外のフィールドの全ての表側表示のカードの効果をターン終了時まで無効にする。②：このターンに融合モンスターが自分の墓地へ送られている場合、エンドフェイズに発動できる。墓地のこのカードを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP070 N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

REINFORCE!

【罠カード】

CYAC-JP075

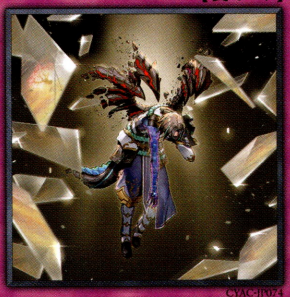
このカード名はルール上「R－ACE」カードとして扱う。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「R－ACE」モンスター1体を対象として発動できる。その自分のモンスターはこのターン、攻撃力・守備力が1500アップし、相手モンスターの効果を受けず、1度だけ戦闘では破壊されない。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の「R－ACE」魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを自分フィールドにセットする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP075 N

識無辺世壊

【罠カード】



CYAC-JP074

①：フィールドに「ディシャス＝アストラウド」が存在する場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。その後、破壊したカードの元々のカード名が「ディシャス＝アストラウド」だった場合、除外されている自分の「ディサス＝メタフロスト」1体を選んで特殊召喚できる。「ディシャス＝アストラウド」以外だった場合、自分フィールドの「ディシャス＝アストラウド」1体を選び、その攻撃力を1500アップできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP074 N

伍世壊浄心

【罠カード】

CYAC-JP073

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに5モンスターが存在し、モンスターの効果・魔法・罠カードが発動した時に発動できる。その発動を無効にする。自分のフィールドまたは墓地に、「ディサス＝メタフロスト」または攻撃力1500／守備力2100のモンスターが存在する場合、さらにその無効にしたカードを破壊できる。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の「マナドラム」モンスターを3体まで対象として発動できる。そのモンスターをデッキに戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP073 N

トラップトラック

【罠カード】

CYAC-JP078

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊し、デッキから「トラップトラック」以外の通常罠カード1枚を選んで自分フィールドにセットする。この効果でセットしたカードはセットしたターンでも発動できる。このカードの発動後、ターン終了時まで自分は罠カードを1枚しか発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP078 N

融合複製

【罠カード】

CYAC-JP077

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分または相手の墓地の、「融合」通常・速攻魔法カードまたは「フュージョン」通常・速攻魔法カード1枚を対象として発動できる。その魔法カードを除外し、その魔法カードの発動時の効果を適用する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP077 R

ダイノルフィア・インタクト

【罠カード】

CYAC-JP076

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドに「ダイノルフィア」カードが存在し、モンスターの効果が発動した時、LPを半分払って発動できる。その発動を無効にし破壊する。このターン、自分が受ける戦闘ダメージはその時の自分のLPの半分の数値になる。②：自分のLPが2000以下で、自分が戦闘ダメージを受けるダメージ計算時に、墓地のこのカードを除外して発動できる。その戦闘で発生する自分への戦闘ダメージを0にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP076 N

初買い

【罠カード】

CYAC-JP080

①：相手のデッキの上からカードを5枚めくり、自分はその中から1枚を選んで100の倍数の数を宣言する（最大3000まで）。相手はその数値分のLPを回復できる。回復した場合、自分はその数値分のLPを失い、選んだカードを自分の手札に加え、残りのカードを元の順番でデッキの上に戻す。回復しなかった場合、めくったカードを元の順番でデッキの上に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP080 N

ダブル・フッキング

【罠カード】

CYAC-JP079

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：手札を1枚持て、自分の墓地のモンスターを2体まで対象としてこのカードを発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。対象のモンスターがフィールドから離れた時にこのカードは破壊される。このカードがフィールドから離れた時に対象のモンスターは破壊される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CYAC-JP079 N

VALUABLE COLUMN EX3 1 ヴァリュアブル コラム イーエックス

基本パック統計データ

基本パックに収録されたカードの統計から、その特徴を紐解いていくぞ。

モンスターのレベル分布

2022年度 ランキング

第1位 レベル4 42体
第2位 レベル2 26体
第3位 レベル8 22体

2021年度 ランキング

第1位 レベル4 44体
第2位 レベル8 29体
第3位 レベル1 22体

主な要因

レベル2を中心とするテーマ「スプライト」が登場した結果！

例年はレベル4、8が多く収録されていたが『POTE』で登場した「スプライト」の影響でレベル2が2位に。前年度第3位にレベル1がランクインしているのは「ふわんだりぃず」の存在が大きい。

一番少なかったレベルは？

レベル11（1体）

今年度、一番収録が少なかったレベルは11でたった1枚。その1枚とは、『CYAC』収録の「刀皇一都牟羽沓薙」だった。

モンスターの種族分布

2022年度 ランキング

第1位 天使族 27体
第2位 戦士族 18体
第2位 機械族 18体

2021年度 ランキング

第1位 機械族 20体
第2位 戦士族 19体
第3位 ドラゴン他2種族 18体

主な要因

「春化精」などの天使族テーマを収録！

22年度は断トツで天使族が1位に。その主な要因は「春化精」や「マナドゥム」などの天使族テーマが多く登場した点だ。2位は戦士族・機械族が同率で、こちらは例年通りのランクインとなっている。

1体も登場しなかった種族は？

炎族他（0体）

創造神族や幻神獣族を除くと1枚も収録されなかった種族は炎族のみ。最新の炎族は2021年に登場した「スター・マイン」だ。

EXデッキのモンスター分布

2022年度 ランキング

第1位 融合 17体
第2位 シンクロ 16体
第3位 リンク 13体

2021年度 ランキング

第1位 シンクロ 18体
第2位 融合 17体
第3位 エクシーズ 14体

主な要因

「ティアラメンツ」などの融合テーマが数多く登場！

ここ最近の基本パックは「アルバス」関連カードや「ティアラメンツ」などの影響で融合モンスターが多め。また22年度はリンクモンスターの種類も増えており、一方でエクシーズの数は減少している。

一番少なかった種類は？

エクシーズ（12体）

今年度、一番収録が少なかった種類はエクシーズだった。とは言え、EXデッキのモンスターは満遍なく収録されている印象。

CHAPTER 2

OTHER CARD

その他のカード

『デュエリストパック』や『デッキビルドパック』といったコンセプトパック、構築済みデッキ＆セット商品に加え、雑誌や書籍特典、イベント・キャンペーンの賞品などを紹介していく。

コンセプトパック

デュエリストパック ー輝石のデュエリスト編ー

2022年5月21日発売／1パック165円(税込)

■1パック：5枚入り　■1ボックス：15パック入り　■カード種類：全46種

漫画やアニメで活躍した3つの地属性テーマを強化

『5D's』龍亞の「D」、『DM』イシズをモチーフにした地属性・天使族、そして『ARC-V』タイラー姉妹が操った「アマゾネス」の新規&再録カードを収録。3つのテーマの中でも「現世と冥界の逆転」をコンセプトとした地属性・天使族は、墓地とデッキの間をカードが行き来するという斬新な戦術が楽しめるデッキとなった。

注目の再録カード

DP27-JP000 HR

龍亞のエースであり、アニメでも大活躍したSモンスターがHRとなって再録。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DP27-JP034	アマゾネス女帝王	DP27-JP016	ジャンクBOX
DP27-JP035	アマゾネスペット虎獅王	DP27-JP017	D・リペアユニット
DP27-JP036	アマゾネスの秘術	DP27-JP018	ダブルツールD&C
DP27-JP037	アマゾネス女王	DP27-JP019	D・フィールド
DP27-JP038	アマゾネス王女	DP27-JP020	パワー・ブレイク
DP27-JP039	アマゾネスペット虎	DP27-JP021	宿神像ケルドウ
DP27-JP040	アマゾネスペット仔虎	DP27-JP022	剣神官ムドラ
DP27-JP041	アマゾネスの斥候	DP27-JP023	古尖兵ケルベク
DP27-JP042	アマゾネス女帝	DP27-JP024	古衛兵アギド
DP27-JP043	アマゾネスペット虎獅子	DP27-JP025	墓守の罠
DP27-JP044	融合	DP27-JP026	絶望と希望の逆転
DP27-JP045	アマゾネスの叫声	DP27-JP027	運命の抱く爆弾
—	—	DP27-JP028	予見者ゾルガ
—	—	DP27-JP029	現世と冥界の逆転
—	—	DP27-JP030	アマゾネスの金鞭使い
—	—	DP27-JP031	アマゾネスの銀剣使い
—	—	DP27-JP032	アマゾネスの戦士長
—	—	DP27-JP033	アマゾネス霊術師

カードNo.	カード名
DP27-JP000	パワー・ツール・ドラゴン
DP27-JP001	D・テレホン
DP27-JP002	D・スキャナン
DP27-JP003	ガジェット・ゲーマー
DP27-JP004	D・イヤホン
DP27-JP005	パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン
DP27-JP006	D・コンバートユニット
DP27-JP007	命の奇跡
DP27-JP008	D・モバホン
DP27-JP009	D・スマホン
DP27-JP010	D・リモコン
DP27-JP011	D・ボードン
DP27-JP012	ガジェット・トレーラー
DP27-JP013	ガジェット・ドライバー
DP27-JP014	ライフ・ストリーム・ドラゴン
DP27-JP015	機械竜 パワー・ツール

収録テーマピックアップ D

サポートで素材をそろえ「ブレイバー」をS召喚！

まずは「ガジェット・ゲーマー」で「D・テレホン」や「D・モバホン」を手札に加え、②の効果を発動して「ガジェット・トレーラー」と共に特殊召喚。すかさず「D」を特殊召喚する効果を使えば一気に3体のモンスターがフィールドにそろう。うまくレベルがそろえば新エースである「パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン」を呼び出し、フィールドを制圧しよう。

収録テーマ ピックアップ

現世と冥界の逆転

デッキ破壊と強力罠カードで攻める

「宿神像ケルドウ」で「古尖兵ケルベク」や「古衛兵アギド」を墓地へ送りつつ「墓守の罠」など「現世と冥界の逆転」関連カードを手札へ。「ケルベク」「アギド」の効果で相手のデッキをガンガン墓地へ送っていこう。「墓守の罠」や「運命の抱く爆弾」で相手を牽制しつつ、「現世と冥界の逆転」で相手のデッキを一気に減らして、デッキ切れでの勝利を目指すのだ。

宿神像ケルドウ

特定のカードを手札に加える

お互いのデッキを墓地へ

古尖兵ケルベク

古衛兵アギド

罠カードで相手を牽制！

墓守の罠

運命の抱く爆弾

収録テーマ ピックアップ

アマゾネス

Pモンスターの登場で展開力がアップ

Pモンスターの「アマゾネス」はフィールド・墓地からPゾーンに置ける効果を持つため、P召喚の準備を整えやすい。「アマゾネスの戦士長」や「アマゾネス霊術師」をP召喚し、その効果で「融合」＆「秘術」を用意。「アマゾネスペット虎獅王」→「アマゾネス女帝王」と段階を踏んで融合召喚していくのだ。「アマゾネス」融合のパワフルな効果で相手を圧倒できるぞ！

アマゾネスの金鞭使い

アマゾネスの銀剣使い

P召喚

融合召喚

アマゾネス霊術師

アマゾネスの戦士長

アマゾネスペット虎獅王

DP27-JP003 SE SR

DP27-JP002 R

DP27-JP001 R

D・コンバートユニット

【魔法カード】

DP27-JP006

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの機械族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの表示形式によって以下の効果を適用する。
●攻撃表示：対象のモンスターとはカード名が異なるDモンスター1体をデッキから特殊召喚する。その後、対象のモンスターを持ち主のデッキの一番上に戻す。
●守備表示：対象のモンスターを攻撃表示にし、手札からレベル4以下の機械族モンスター1体を特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP006 ◀SE▶ ◀SR▶

パワー・ツール・プレイバー・ドラゴン

DP27-JP005

【機械族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分のデッキ・墓地から装備魔法カード2枚を選んでこのカードに装備する（同名カードは1枚まで）。②：自分・相手のメインフェイズに、このカードに装備されている自分フィールドの装備魔法カード1枚を墓地へ送り、フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの、表示形式を変更するか、効果を2ターン終了時まで無効にする。

ATK/2500 DEF/2300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP005 ◀SE▶ ◀UR▶

D・イヤホン

DP27-JP004

【機械族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをターン終了時までチューナーとして扱う。②：フィールドのSモンスター1体を対象として発動できる。自分のフィールド・墓地からこのカードを装備カード扱いとしてそのモンスターに装備する。③：このカードを装備したモンスターは1度のバトルフェイズ中に2回までモンスターに攻撃できる。

ATK/1200 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP004 ◀SE▶ ◀UR▶

剣神官ムドラ

DP27-JP022

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札から光の天使族・地属性モンスター1体を捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、デッキから「墓守の罠」1枚を選んで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。②：自分・相手ターンに、フィールド・墓地のこのカードを除外し、自分・相手の墓地のカードを合計5枚まで対象として発動できる。そのカードをデッキに戻す。自分のフィールド及び墓地に「現世と冥界の逆転」が存在しない場合、この効果の対象は5枚までとなる。

ATK/1500 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP022 ◀R▶

宿神像ケルドウ

DP27-JP021

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札から光の天使族・地属性モンスター1体を捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、デッキから「現世と冥界の逆転」またはそのカード名が記されたカード1枚を手札に加える。②：自分・相手ターンに、フィールド・墓地のこのカードを除外し、自分・相手の墓地のカードを合計5枚まで対象として発動できる。そのカードをデッキに戻す。自分のフィールド及び墓地に「現世と冥界の逆転」が存在しない場合、この効果の対象は5枚までとなる。

ATK/1200 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP021 ◀SE▶ ◀SR▶

命の奇跡

【魔法カード】

DP27-JP007

地属性Sモンスターにのみ装備可能。①：装備モンスターが相手モンスターと戦闘を行うダメージ計算時のみ、その相手モンスターの攻撃力は1500ダウンする。②：1ターンに1度、モンスターの表示形式が変更された場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。③：このカードが魔法＆罠ゾーンから墓地へ送られた場合、自分フィールドの「パワー・ツール」Sモンスター1体をリリースして発動できる。EXデッキから「ライフ・ストリーム・ドラゴン」1体をS召喚扱いで特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP007 ◀R▶

墓守の罠

【罠カード】

DP27-JP025

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地に「現世と冥界の逆転」が存在する限り、相手は墓地のカードの効果を発動できず、墓地のモンスターを特殊召喚できない。②：お互いのメインフェイズに、手札を1枚捨てて発動できる。デッキから「墓守」モンスターまたは天使族・地属性モンスター1体を手札に加える。③：このカードが表側表示で存在する場合、相手ドローフェイズのドロー前に、カード名を1つ宣言して発動する。通常のドローをしたカードを確認し、宣言したカードの場合、墓地へ送る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP025 ◀SE▶ ◀UR▶

古衛兵アギド

DP27-JP024

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札・デッキからカードが相手の墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、自分の墓地から「古衛兵アギド」以外の天使族・地属性・レベル4モンスター1体を選んで特殊召喚できる。②：このカードが手札・デッキから墓地へ送られた場合に発動できる。お互いのデッキの上からカードを5枚墓地へ送る。その後、自分の墓地に「現世と冥界の逆転」が存在する場合、自分または相手のデッキの上からカードを5枚墓地へ送る事ができる。

ATK/1500 DEF/1300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP024 ◀SE▶ ◀SR▶

古尖兵ケルベク

DP27-JP023

【天使族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札・デッキからカードが相手の墓地へ送られた場合、相手フィールドの特殊召喚された効果モンスター1体を対象として発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、対象のモンスターを持ち主の手札に戻す。②：このカードが手札・デッキから墓地へ送られた場合に発動できる。お互いのデッキの上からカードを5枚墓地へ送る。その後、自分の墓地に「現世と冥界の逆転」が存在する場合、自分の墓地から異なるカード1枚を選んで自分フィールドにセットできる。

ATK/1500 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP023 ◀SE▶ ◀SR▶

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

アマゾネスの金鞭使い 地

I このカード名の②のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「アマゾネス」モンスターの攻撃力は自身のレベル×100アップする。②：自分の「アマゾネス」モンスターが戦闘を行う攻撃宣言時、フィールドの魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。その カードを破壊する。 I

【戦士族／ペンデュラム／効果】
このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：モンスターゾーンのこのカードが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分フィールドに「アマゾネス」モンスターが特殊召喚された場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。

DP27-JP030 ATK/2000 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP030 R

運命の抱く爆弾 罠

【罠カード】

DP27-JP027

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手モンスターの攻撃宣言時に発動できる。相手フィールドの攻撃力が一番高いモンスター1体を破壊し、その元々の攻撃力分のダメージを相手に与える。自分の墓地に「現世と来世の逆転」が存在しない場合、さらに自分は相手が受けたダメージと同じ数値分のダメージを受ける。②：このカードが手札・デッキから墓地へ送られた場合、自分の墓地の天使族・地属性・レベル4モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札にかえる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP027 R

絶望と希望の逆転 罠

【罠カード】

DP27-JP026

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドに天使族・地属性モンスターが3体以上存在する場合に発動できる。フィールドのモンスターを全て墓地へ送る。その後、お互いにこの効果でそれぞれ相手の墓地へ送られたモンスターの数まで、相手の墓地からモンスターを選んで自身のフィールドに特殊召喚できる。自分の墓地に「現世と来世の逆転」が存在する場合、さらに自分はデッキから罠カード1枚を選んで自分フィールドにセットできる。この効果でセットしたカードはセットしたターンでも発動できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP026 R

アマゾネス霊術師 地

DP27-JP033

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札・墓地に存在する場合、「アマゾネス霊術師」以外の自分フィールドの「アマゾネス」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻し、このカードを特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分は「アマゾネス」モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「融合」1枚を手札に加える。

ATK/ 800 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP033 SE SR

アマゾネスの戦士長 地

DP27-JP032

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのモンスターが、存在しない場合または「アマゾネス」モンスターのみの場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「アマゾネス」魔法・罠カードまたは「融合」1枚を選んで自分フィールドにセットする。このターン、自分は「アマゾネス」モンスターでしか攻撃できない。

ATK/1900 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP032 SE SR

アマゾネスの銀剣使い 地

7 このカード名の②のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「アマゾネス」モンスターの攻撃力は自身のレベル×100アップする。②：自分の「アマゾネス」モンスターが戦闘を行う攻撃宣言時、自分の墓地の「アマゾネス」魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札にかえる。 7

【戦士族／ペンデュラム／効果】
このカード名の①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：モンスターゾーンのこのカードが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分フィールドに「アマゾネス」モンスターが特殊召喚された場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。

DP27-JP031 ATK/1200 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP031 R

アマゾネスの秘術 魔

【魔法カード】

DP27-JP036

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：自分の手札・フィールドから、「アマゾネス」融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。②：自分メインフェイズに墓地のこのカードを除外して発動できる。このターン、自分が「アマゾネス」融合モンスターを融合召喚する場合に1度だけ、自分のEXデッキの「アマゾネス」モンスター1体を墓地へ送って融合素材とする事もできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP036 R

アマゾネスペット虎獅王 地

DP27-JP035

【獣族／融合／効果】
レベル5以上の「アマゾネス」モンスター＋「アマゾネス」モンスター
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、相手モンスターはこのカード以外のモンスターを攻撃できない。②：自分フィールドの「アマゾネス」カード1枚と自分の墓地の戦士族の「アマゾネス」モンスター1体を対象として発動できる。対象のフィールドのカードを破壊し、対象の墓地のモンスターを特殊召喚する。この効果を発動するターン、このカードは攻撃できない。

ATK/2900 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP035 SE UR

アマゾネス女帝王 地

DP27-JP034

【戦士族／融合／効果】
「アマゾネス」融合モンスター＋「アマゾネス」モンスター
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが融合召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「アマゾネス」モンスター1体を特殊召喚する。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、このカード以外の自分フィールドの「アマゾネス」カードは相手の効果の対象にならず、相手の効果では破壊されない。③：「アマゾネス女帝」または「アマゾネス女王」を手札に加えたこのカードは1度のバトルフェイズ中に2回攻撃できる。

ATK/3200 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DP27-JP034 SE UR

コンセプトパック

ANIMATION CHRONICLE 2022

2022年6月11日発売／1パック165円(税込)

■1パック:5枚入り ■1ボックス:15パック入り ■カード種類:全50種

歴代『遊☆戯☆王』のアニメに登場したカードを中心に収録

アニメ『VRAINS』よりアースの「Gゴーレム」が『OCG』化されたほか、アニメ『GX』でヨハンが使用した「A宝玉獣」も新登場。さらに、様々なデュエリストのカードが収録されている。また収録テーマと相性のいい強力カードの再録や、PSEやCRなどコレクションとして貴重な高レアリティカードも見逃せない。

注目の再録カード

AC02-JP049 UR

コンタクト融合の素材として活躍する、アニメ『GX』の人気モンスターだ。

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
AC02-JP034	らくがきちょうーとおせんぼ	AC02-JP016	A 宝玉獣 サファイア・ペガサス
AC02-JP035	地雷星トドロキ	AC02-JP017	ダイナ・ベース
AC02-JP036	天雷星センコウ	AC02-JP018	ダイナ・タンク
AC02-JP037	覇雷星ライジン	AC02-JP019	ガジェット・ボックス
AC02-JP038	アマゾネス拝謁の間	AC02-JP020	D・インパクトリターン
AC02-JP039	アマゾネスの秘湯	AC02-JP021	工作箱
AC02-JP040	Gゴーレム・ロックハンマー	AC02-JP022	水晶ドクロ
AC02-JP041	Gゴーレム・ペブルドッグ	AC02-JP023	呪詛返しのヒトガタ
AC02-JP042	Gゴーレム・クリスタルハート	AC02-JP024	ストーンヘンジ
AC02-JP043	Gゴーレム・スタバン・メンヒル	AC02-JP025	ドリーム・シャーク
AC02-JP044	Gゴーレム・インヴァリッド・ドルメン	AC02-JP026	ヒロイック・コール
AC02-JP045	Gゴーレム・ディグニファイド・トリリトン	AC02-JP027	オイリーゼミ
AC02-JP046	重力均衡	AC02-JP028	夢蝉スイミンミン
AC02-JP047	究極伝導恐獣	AC02-JP029	No.2 蚊学忍者シャドー・モスキート
AC02-JP048	リンクアップル	AC02-JP030	蚊学忍法・軍蚊マーチ
AC02-JP049	N・アクア・ドルフィン	AC02-JP031	EMオッドアイズ・プリースト
—		AC02-JP032	らくがきじゅうーすてご
—		AC02-JP033	らくがきじゅうーてらの

収録カードリスト

カードNo.	カード名
AC02-JP000	BLUE EYES WHITE DRAGON
AC02-JP001	ロイヤル・ストレート・スラッシャー
AC02-JP002	ロイヤル・ストレート
AC02-JP003	闇竜族の爪
AC02-JP004	鉄球魔神ゴロゴーン
AC02-JP005	ダイス・ダンジョン
AC02-JP006	ディメンジョン・ダイス
AC02-JP007	機械仕掛けの夜ークロック・ワーク・ナイトー
AC02-JP008	ENシャッフル
AC02-JP009	鎮魂の決闘
AC02-JP010	A 宝玉獣 ルビー・カーバンクル
AC02-JP011	A 宝玉獣 アメジスト・キャット
AC02-JP012	A 宝玉獣 エメラルド・タートル
AC02-JP013	A 宝玉獣 トパーズ・タイガー
AC02-JP014	A 宝玉獣 アンバー・マンモス
AC02-JP015	A 宝玉獣 コバルト・イーグル

収録テーマピックアップ

A宝玉獣

「A宝玉獣」を大量展開し「究極宝玉神」の特殊召喚につなぐ

「宝玉獣」に含まれるテーマで、モンスターゾーンで破壊された場合に永続魔法扱いで魔法&罠ゾーンに置ける特徴を持つ。「ルビー・カーバンクル」の効果で魔法&罠ゾーンにある「サファイア・ペガサス」を特殊召喚し、その特殊召喚時の効果でさらに「A宝玉獣」をデッキ等から引き出す動きが基本となる。こうして種類をそろえて「究極宝玉神」の特殊召喚を狙おう。

A宝玉獣 ルビー・カーバンクル

魔法&罠ゾーンの「A宝玉獣」を特殊召喚

A宝玉獣 サファイア・ペガサス

「A宝玉獣」を魔法&罠ゾーンに置く

フィールド・墓地に7種類そろえて「究極宝玉神」を特殊召喚

収録テーマ ピックアップ

らくがきじゅう

恐竜族デッキに組み込める コンパクトなテーマ

「すてご」を自身の効果で特殊召喚したら、②の効果で「とおせんぼ」をデッキから手札に。そして「すてご」をリリースして「てらの」をアドバンス召喚すれば、相手モンスターを破壊しつつ攻撃力がアップ。3種類のカードでできる動きなので恐竜族デッキに入れやすく、「とおせんぼ」の②の効果で「バンクラトプス」や「究極伝導恐獣」なども手札に引き込めるぞ。

らくがきじゅうーすてご

リリースして アドバンス召喚

らくがきじゅうーてらの

召喚時に 相手モンスター破壊！ さらに攻撃力アップ!!

らくがきちょうーとおせんぼ

召喚・特殊召喚成功時に デッキから手札へ

収録テーマ ピックアップ

Gゴーレム

連続リンク召喚で強化された 「インヴァリッド・ドルメン」を呼び出す

「ロックハンマー」で特殊召喚した3体のトークンのうち、2体で「メンヒル」をリンク召喚、残りのトークンと「メンヒル」の効果で墓地から「クリスタルハート」をリンク召喚。「クリスタルハート」の効果で墓地から「メンヒル」を特殊召喚、さらにその効果で墓地の「ロックハンマー」を特殊召喚して素材にし「クリスタルハート」と相互リンクになるよう「ドルメン」を呼び出そう。

Gゴーレムトークン

リンク召喚

Gゴーレム・クリスタルハート

特殊召喚

特殊召喚

リンク召喚

リンク召喚

Gゴーレム・スタバン・メンヒル

Gゴーレム・インヴァリッド・ドルメン

AC02-JP002 NP N

AC02-JP001 CR UR

AC02-JP000 PSE

ダイス・ダンジョン

【魔法カード】

AC02-JP005

①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから「ディメンジョン・ダイス」1枚を手札に加える事ができる。②：自分・相手のバトルフェイズ開始時に発動できる。お互いにそれぞれ、サイコロを1回振り、自身のフィールドの全てのモンスターの攻撃力にターン終了時まで、出た目の効果を適用する。
●1：1000ダウンする。●2：1000アップする。
●3：500ダウンする。●4：500アップする。
●5：半分にする。●6：倍にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP005 NP N

鉄球魔神ゴロゴーン

闇

AC02-JP004

【悪魔族／効果】
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：モンスターが戦闘を行ったダメージステップ終了時に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：手札及び自分フィールドにセットされたカードの中から、異カード1枚を墓地へ送って発動できる。このカードと同じ縦列の他のモンスターを全て破壊する。③：モンスターゾーンのこのカードが戦闘・効果で破壊され墓地へ送られた場合、自分の墓地のカード1枚を対象として発動できる。サイコロを1回振る。6が出た場合、対象のカードを手札に加える。

ATK/ 450 DEF/ 400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP004 NP N

闇竜族の爪

【魔法カード】

AC02-JP003

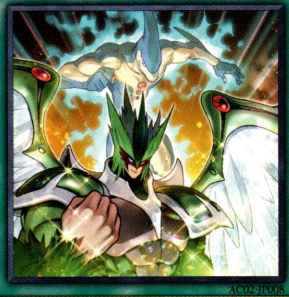
単体性モンスターにのみ装備可能。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：装備モンスターの攻撃力は600アップし、相手の効果では破壊されない。②：装備モンスターが戦闘で破壊され墓地へ送られた事でこのカードが墓地へ送られた場合に発動できる。そのモンスターを自分フィールドに特殊召喚し、このカードを装備する。この効果で装備されたこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP003 NP N

ENシャッフル

【魔法カード】



AC02-JP008

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの、「E・HERO」モンスターまたは「N」モンスター1体を選んで持ち主のデッキに戻し、そのモンスターとはカード名が異なる、「E・HERO」モンスターまたは「N」モンスター1体をデッキから特殊召喚する。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。「E・HERO」モンスターと「N」モンスターを1体ずつ、または「E・HERO ネオス」1体を自分の墓地から選んでデッキに戻す。その後、自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP008 NP N

機械仕掛けの夜ークロック・ワーク・ナイトー

【魔法カード】

AC02-JP007

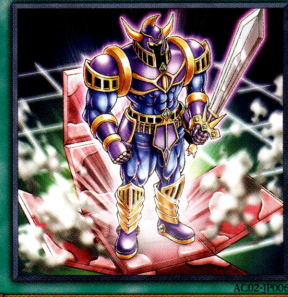
このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できず、このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドの表側表示モンスターは機械族になる。②：自分フィールドの機械族モンスターの攻撃力・守備力は500アップし、相手フィールドの機械族モンスターの攻撃力・守備力は500ダウンする。③：墓地のこのカードを除外し、手札を1枚捨てて発動できる。デッキから機械族・地属性モンスター1体を手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP007 CR SR

ディメンジョン・ダイス

【魔法カード】



AC02-JP006

①：サイコロを振る効果を持つカードが自分フィールドに存在する場合、自分フィールドのモンスター1体をリリースして発動できる。サイコロを振るモンスター効果を持つモンスター1体を手札・デッキから特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP006 NP N

A宝玉獣 アメジスト・キャット

地

AC02-JP011

【獣族／効果】
①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：自分の「A宝玉獣」モンスターは直接攻撃できる。その直接攻撃で相手に与える戦闘ダメージは半分になる。③：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。

ATK/1200 DEF/ 400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP011 NP N

A宝玉獣 ルビー・カーバンクル

光

AC02-JP010

【天使族／効果】
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。③：このカードが永続魔法カード扱いの場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。その後、自分の魔法＆罠ゾーンの「A宝玉獣」モンスターカードを可能な限り特殊召喚できる。

ATK/ 300 DEF/ 300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP010 CR SR

鎮魂の決闘

【魔法カード】

AC02-JP009

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：お互いは、このターンに戦闘で破壊されたモンスター1体を自身の墓地から選んで攻撃表示で特殊召喚できる。この効果で自分が特殊召喚したモンスターが「E・HERO ネオス」の場合、このターン、そのモンスターが相手モンスターと戦闘を行うダメージステップの間、そのモンスターの攻撃力は倍になる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP009 NP N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

A宝玉獣 アンバー・マンモス 地

AC02-JP014

【獣族／効果】
①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：1ターンに1度、自分の「A宝玉獣」カードまたは自分の「アドバンスド・ダーク」を対象とする効果を相手が発動した時に発動できる。その発動を無効にする。③：1ターンに1度、自分の「A宝玉獣」モンスターが攻撃対象に選択された時に発動できる。その攻撃を無効にする。④：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。

ATK/1700 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP014 NP N

A宝玉獣 トパーズ・タイガー 地

AC02-JP013

【獣族／効果】
①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分フィールドの「A宝玉獣」モンスターの攻撃力・守備力は400アップし、相手フィールドのモンスターの攻撃力・守備力は400ダウンする。③：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。

ATK/1600 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP013 NP N

A宝玉獣 エメラルド・タートル 水

AC02-JP012

【水族／効果】
①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：1ターンに1度、フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの表示形式を変更する。この効果は相手ターンでも発動できる。③：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。

ATK/ 600 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP012 NP N

ダイナ・ベース 地

AC02-JP017

【機械族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分のLPが相手より少ない場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：自分メインフェイズに発動できる。融合モンスターカードによって決められた、フィールドのこのカードを含む融合素材モンスターを自分の手札・フィールドから墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

ATK/ 0 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP017 NP N

A宝玉獣 サファイア・ペガサス 嵐

AC02-JP016

【獣族／効果】
①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分の手札・デッキ・墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、「A宝玉獣」モンスター1体を選んで永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く。③：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。

ATK/1800 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP016 CR UR

A宝玉獣 コバルト・イーグル 嵐

AC02-JP015

【鳥獣族／効果】
①：フィールドゾーンに「アドバンスド・ダーク」が存在しない場合にこのモンスターは墓地へ送られる。②：手札・フィールドのこのカードを墓地へ送って発動できる。デッキから「アドバンスド・ダーク」1枚を手札に加える。③：1ターンに1度、自分フィールドの「A宝玉獣」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主の手札に戻すかデッキの一番上に戻す。④：表側表示のこのカードがモンスターゾーンで破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く事ができる。

ATK/1400 DEF/ 800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP015 NP N

D・インパクトリターン 罠

【罠カード】

AC02-JP020

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：相手フィールドの魔法・罠カードを2枚まで対象として発動できる。手札から「D」モンスター1体をデッキに戻し、対象のカードを持ち主のデッキに戻す。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、「D」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを守備表示で特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP020 NP N

ガジェット・ボックス 魔

【魔法カード】

AC02-JP019

このカード名はルール上「D」カードとしても扱う。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このカードの発動時の効果処理として、このカードにディフォーマーカウンターを3つ乗せる。②：1ターンに1度、自分メインフェイズに発動できる。自分フィールドのディフォーマーカウンターを1つ取り除き、自分フィールドに「ガジェット・ボックス・トークン」（機械族・地・星1・攻／守0）1体を特殊召喚する。この効果で特殊召喚したトークンが存在する限り、自分はSモンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP019 NP N

ダイナ・タンク 地

AC02-JP018

【機械族／融合／効果】
機械族モンスター＋悪魔族モンスター
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの元攻撃力はこのカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの元攻撃力はこのカードの融合素材とした悪魔族モンスターの元々の攻撃力分アップする。②：フィールドのこの1枚のみを対象とする効果が発動した時、このカード以外のフィールドのカード1枚を対象として発動できる。その対象を正しい対象となるそのカードに移し替える。③：このカードが相手によって破壊された場合に発動できる。自分の墓地から悪魔族モンスター1体を選んで特殊召喚する。

ATK/ ? DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP018 CR UR

呪詛返しのヒトガタ

闇

【魔法カード】

AC02-JP023

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分にダメージを与えるモンスターの効果が発動した時に発動できる。その効果で発生する自分への効果ダメージは代わりに相手が受ける。②：このカードが墓地に存在し、自分が戦闘ダメージを受けた時に発動できる。このカードを自分フィールドにセットする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP023 NP N

水晶ドクロ

水

AC02-JP022

【岩石族／効果】

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・反転召喚・特殊召喚に成功した場合に発動する。自分は1000ダメージを受ける。その後、このカードは守備表示になる。②：自分が効果ダメージを受けていないターンのエンドフェイズに発動できる。デッキから攻撃力0の岩石族モンスター1体を選び、手札に加える。特殊召喚する。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP022 NP N

工作箱

闇

【魔法カード】

AC02-JP021

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドにモンスターが存在する場合に発動できる。デッキからカード名が異なる装備魔法カード2枚を相手に見せ、相手はその中からランダムに1枚選ぶ。そのカード1枚を自分の手札に加え、残りのカードはデッキの一番下に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP021 CR SR

ヒロイック・コール

闇

【魔法カード】

AC02-JP026

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の手札・墓地から戦士族モンスター1体を選んで特殊召喚する。この効果で「ヒロイック」モンスター以外のモンスターを特殊召喚した場合、そのモンスターは攻撃できず、効果は無効になる。②：自分のLPが500以下の場合、墓地のこのカードを除外し、自分フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力は、自分フィールドの、「ヒロイック」カード及びX素材としている「ヒロイック」カードの数×500アップする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP026 CR SR

ドリーム・シャーク

水

AC02-JP025

【魚族／効果】

このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのモンスターが存在しない場合または不属性モンスターのみの場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードは1ターンに1度だけ戦闘では破壊されない。③：このカードが墓地に存在し、自分にダメージを与える効果が発動した時に発動できる。このカードを特殊召喚し、その効果で自分が受けるダメージを0にする。この効果で特殊召喚したこのカードは、守備力が1000ダウンし、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/ 0 DEF/2600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP025 NP N

ストーンヘンジ

闇

【魔法カード】

AC02-JP024

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の墓地の攻撃力0のモンスター1体を対象としてこのカードを発動できる。そのモンスターを攻撃表示で特殊召喚し、このカードを装備する。このカードがフィールドから離れた時にそのモンスターは破壊される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP024 NP N

No.2 蚊学忍者シャドー・モスキート

風

★★

AC02-JP029

【昆虫族／エクシーズ／効果】

レベル2モンスター×2体以上

①：このカードは戦闘では破壊されず、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは0になる。②：攻撃可能な相手モンスターは攻撃しなければならない。③：お互いのモンスターの攻撃宣言時、以下から1つを選択して発動できる。●このカードのX素材を1つ取り除き、相手フィールドの表側表示モンスター1体に灯火カウンターを1つ置く。灯火カウンターが置かれたモンスターの効果は無効化される。●灯火カウンターが置かれているモンスター1体を選び、その攻撃力分のダメージを相手に与える。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP029 CR SR

夢蝉スイミンミン

風

AC02-JP028

【昆虫族／効果】

このカード名の①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに攻撃表示の昆虫族モンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの表示形式を変更する。

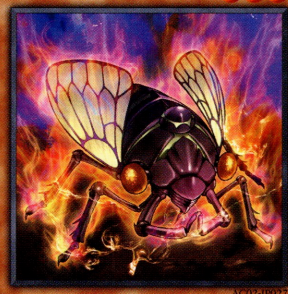
ATK/ 300 DEF/1300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP028 NP N

オイリーゼミ

風



AC02-JP027

【昆虫族／効果】

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分フィールドの全ての昆虫族モンスターのレベルを1つ下げる。②：このカードの表示形式が変更された場合に発動できる。自分の手札・デッキ・墓地から「オイリーゼミ」1体を選んで特殊召喚する。

ATK/1000 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP027 NP N

らくがきじゅう－すてご 地

AC02-JP032

【恐竜族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：自分フィールドのモンスターが、存在しない場合または恐竜族モンスターのみの場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「らくがきちょう」魔法・罠カード1枚を手札に加える。その後、自分の手札を1枚選んで捨てる。

ATK/1200 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP032 NP N

EMオッドアイズ・プリースト 闇

AC02-JP031

【魔法使い族／ペンデュラム／効果】
このカード名のモンスター効果は1ターンに1度しか使用できない。①：P召喚したこのカードは表示形式によって、自分メインフェイズに以下の効果を発動できる。●攻撃表示：このカードを除外し、自分の墓地の、「EM」モンスターまたは「オッドアイズ」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。●守備表示：「EM」Pモンスターまたは「オッドアイズ」Pモンスター1体をデッキから選び、自分のEXデッキに表側表示で加えるか墓地へ送る。

ATK/ 100 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP031 NP N

蚊学忍法・軍蚊マーチ 魔

【魔法カード】

AC02-JP030

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：手札からレベル4以下の昆虫族モンスターを2体まで特殊召喚する（2体を特殊召喚する場合は同じレベルでなければならない）。②：自分フィールドに「No.2 蚊学忍者シャドー・モスキート」が存在する場合、墓地のこのカードを除外し、自分フィールドの昆虫族モンスターの数まで、相手フィールドの表側表示モンスターを対象として発動できる。そのモンスターにより変カウンターを1つ置く。この変カウンターが置かれたモンスターの効果は無効化される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP030 NP N

地雷星トドロキ 地

AC02-JP035

【戦士族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードは手札の恐竜族モンスター1体を墓地へ送り、手札から特殊召喚できる。この方法で特殊召喚したこのカードの攻撃力は500ダウンする。②：自分・相手のバトルフェイズに500LPを払って発動できる。自分の手札・フィールドから、戦士族の融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスター1体を墓地へ送り、その融合モンスターを融合召喚する。

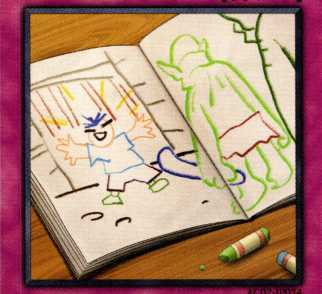
ATK/2100 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP035 NP N

らくがきちょう－とおせんぼ 罠

【罠カード】



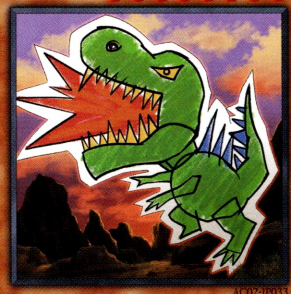
AC02-JP034

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：自分の恐竜族モンスターが攻撃対象に選択された時に発動できる。その攻撃を無効にする。その後、自分の墓地から「らくがきりゅう」モンスター1体を選んで特殊召喚できる。この効果で特殊召喚したモンスターは戦闘では破壊されず、エンドフェイズに破壊される。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。デッキからレベル8以上の恐竜族モンスター1体を手札に加える。この効果はこのカードが墓地へ送られたターンには発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP034 NP N

らくがきじゅう－てらの 地



AC02-JP033

【恐竜族／効果】
このカード名は恐竜族モンスター1体をリリースしてアドバンス召喚できる。このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドに恐竜族モンスターが存在する場合、自分・相手のメインフェイズに発動できる。手札のこのカードをアドバンス召喚する。②：このカードが召喚に成功した場合に発動できる。フィールドのモンスター1体を選んで破壊する。このカードが「らくがきりゅう」モンスターをリリースしてアドバンス召喚していた場合、さらにこのカードの攻撃力は破壊したモンスターの攻撃力の半分アップする。

ATK/2400 DEF/1200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP033 CR UR

アマゾネス拝謁の間 罠

【罠カード】

AC02-JP038

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、自分の墓地のモンスター2枚と自分のEXデッキの表側表示のPモンスターの中から、「アマゾネス」モンスター1体を選んで手札に加えるか、「アマゾネス」Pモンスター1体を選んで自分のPゾーンに置く事ができる。②：自分フィールドに「アマゾネス」モンスターカードが存在し、相手フィールドにモンスターが特殊召喚された場合、その相手モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力分だけ自分のLPを回復する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP038 NP N

覇雷星ライジン 光

AC02-JP037

【戦士族／融合／効果】
レベル5以上の戦士族・光属性モンスター＋戦士族・地属性モンスター
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが守備表示モンスターを攻撃した場合、その守備力を攻撃力が超えた分だけ戦闘ダメージを与える。②：このカードがレベルを持たないモンスターとの戦闘で相手に与える戦闘ダメージは倍になる。③：このカードが戦闘・効果で破壊され墓地へ送られたターンのエンドフェイズに、自分の墓地のレベル7以下の戦士族モンスター2体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

ATK/3000 DEF/2200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP037 CR SR

天雷星センコウ 光

AC02-JP036

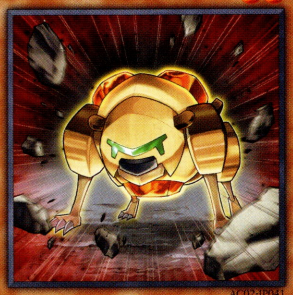
【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。
①：自分フィールドに地属性モンスターが召喚・特殊召喚された場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：墓地のこのカードを除外し、自分フィールドのレベル5以上の戦士族モンスター1体と相手フィールドの攻撃表示モンスター1体を対象として発動できる。その自分のモンスターの攻撃力を1500ダウンし、その相手モンスターを破壊する。

ATK/2400 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP036 NP N

Gゴーレム・ペブルドッグ 地



AC02-JP041

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「Gゴーレム・ペブルドッグ」1体を選び、手札にかえるか特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はサイバース族モンスターしか特殊召喚できない。②：このカードが手札から墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「Gゴーレム」カード1枚を手札に加える。

ATK/ 300 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP041 NP N

Gゴーレム・ロックハンマー 地

AC02-JP040

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札に存在する場合、手札から他のサイバース族モンスター1体を捨てて発動できる。このターン、このカードのレベルは2つ下がる。②：このカードをリリースして発動できる。自分フィールドに「Gゴーレムトークン」（サイバース族・地・星1・攻／守0）3体を守備表示で特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はサイバース族モンスターしか特殊召喚できない。

ATK/1800 DEF/2400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP040 NP N

アマゾネスの秘湯 罠

【罠カード】

AC02-JP039

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの発動時の効果処理として、デッキから、「アマゾネス」モンスター1体を手札に加える。「アマゾネス」P モンスター1体を選んで自分のP ゾーンに置く事ができる。②：自分フィールドに「アマゾネス」モンスターカードが存在し、自分が戦闘ダメージを受けた時に発動できる。受けたダメージの数値分だけ自分のLPを回復する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP039 NP N

Gゴーレム・イングァリッド・ドルメン 地

AC02-JP044

【サイバース族／リンク／効果】
地属性モンスター2体以上
①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分フィールドの相互リンク状態のモンスターは相手フィールドで発動したモンスターの効果を受けない。②：攻撃可能な相手モンスターはこのカードを攻撃しなければならない。③：1ターンに1度、手札からサイバース族モンスター1体を捨てて発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。④：相互リンク状態のこのカードが破壊された場合に発動できる。相手フィールドの全ての表側カードの効果は無効化される。

ATK/2800 LINK-3

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP044 CR UR

Gゴーレム・スタバン・メンヒル 地

AC02-JP043

【サイバース族／リンク／効果】
地属性モンスター2体
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが墓地からの特殊召喚に成功した場合、自分の墓地の通常召喚可能な地属性モンスター1体を対象として発動できる。その モンスターを手札にかえるか特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターの効果は無効化され、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/1500 LINK-2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP043 NP N

Gゴーレム・クリスタルハート 氷

AC02-JP042

【サイバース族／リンク／効果】
サイバース族モンスター2体
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地の地属性リンクモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをこのカードのリンク先となる自分フィールドに特殊召喚し、このカードにこのカウンターを1つ置く。②：このカードの相互リンク先の地属性モンスターは、攻撃力がこのカードのこのカウンターの数X600アップし、1度のバトルフェイズ中に2回攻撃でき、守備表示モンスターを攻撃した場合、その守備力を攻撃力が超えた分だけ相手に戦闘ダメージを与える。

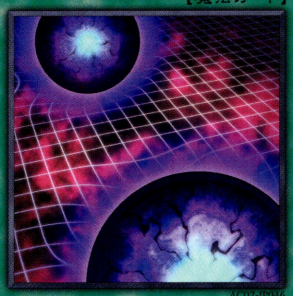
ATK/ 0 LINK-2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP042 NP N

重力均衡（グラヴィティ・バランス） 魔

【魔法カード】



AC02-JP046

このカード名はルール上「Gゴーレム」カードとして扱う。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地のモンスター2体が除外されている自分のモンスターの中から、地属性の同名モンスター2体を対象として発動できる。その2体を攻撃力・守備力を0にし、効果を無効にして守備表示で特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターはエンドフェイズに破壊される。②：自分フィールドの「Gゴーレム」モンスターが戦闘または相手の効果で破壊される場合、代わりに墓地のこのカードを除外できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP046 NP N

Gゴーレム・ディグニファイド・トリリトン 地

AC02-JP045

【サイバース族／リンク／効果】
地属性モンスター2体以上
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：攻撃可能な相手モンスターはこのカードを攻撃しなければならない。②：このカードが相手モンスターと戦闘を行うダメージ計算前に1度、手札から地属性モンスター1体を墓地へ送って発動できる。その相手モンスターはターン終了時まで攻撃力が200ダウンし、効果は無効化される。③：自分フィールドのリンクモンスターを対象とする効果を相手が発動した時に発動できる。その効果を無効にし破壊する。

ATK/3200 LINK-4

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

AC02-JP045 CR SR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

コンセプトパック

デッキビルドパック アメイジング・ディフェンダーズ

2022年8月20日発売／1パック165円(税込)

■1パック：5枚入り　■1ボックス：15パック入り　■カード種類：全45種

速攻魔法や装備魔法を操る新テーマが登場

収録カードだけでデッキが組めるアイテムで、「OCG」の初心者から上級者まで幅広い層にオススメできる。このパックでは魔法でモンスターの展開をサポートし罠で相手を妨害する「R－ACE」、速攻魔法で様々なX召喚へつなぐ「ピュアリィ」、攻守0のモンスターで戦闘ダメージを反射する「御巫」の3種類が収録されている。

注目の再録カード

Xモンスターを効果破壊から守ったり、相手モンスターを破壊したりできる。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DBAD-JP035	御巫の契り	DBAD-JP017	エクスピュアリィ・ハピネス
DBAD-JP036	御巫かみくらべ	DBAD-JP018	エクスピュアリィ・ノアール
DBAD-JP037	機巧鳥－常世宇受賣長鳴	DBAD-JP019	ストレイ・ピュアリィ・ストリート
DBAD-JP038	焔聖騎士－リナルド	DBAD-JP020	ピュアリィ・マイフレンド
DBAD-JP039	増援	DBAD-JP021	ピュアリィ・ハッピーメモリー
DBAD-JP040	ワン・フォー・ワン	DBAD-JP022	ピュアリィ・プリティメモリー
DBAD-JP041	アームズ・ホール	DBAD-JP023	ピュアリィ・デリシャスメモリー
DBAD-JP042	『焔聖剣－デュランダル』	DBAD-JP024	ピュアリィープ!?
DBAD-JP043	脆刃の剣	DBAD-JP025	剣の御巫ハレ
DBAD-JP044	エクシーズ・インポート	DBAD-JP026	鏡の御巫ニニ
DBAD-JP045	エクシーズ・トライバル	DBAD-JP027	オオヒメの御巫
—	—	DBAD-JP028	天御巫の闇
—	—	DBAD-JP029	伝承の大御巫
—	—	DBAD-JP030	御巫の火業舞
—	—	DBAD-JP031	御巫の祓舞
—	—	DBAD-JP032	御巫の水舞踏
—	—	DBAD-JP033	御巫の誘い輪舞
—	—	DBAD-JP034	御巫神楽

カードNo.	カード名
DBAD-JP001	R-ACEインパルス
DBAD-JP002	R-ACEエアホイスター
DBAD-JP003	R-ACEイントルーダー
DBAD-JP004	R-ACEハイドラント
DBAD-JP005	R-ACEファイア・アタッカー
DBAD-JP006	R-ACEファイア・エンジン
DBAD-JP007	R-ACEタービュランス
DBAD-JP008	R-ACEヘッドクオーター
DBAD-JP009	RESCUE!
DBAD-JP010	ALERT!
DBAD-JP011	CONTAIN!
DBAD-JP012	EXTINGUISH!
DBAD-JP013	ピュアリィ
DBAD-JP014	エピュアリィ・ハピネス
DBAD-JP015	エピュアリィ・ビューティ
DBAD-JP016	エピュアリィ・ブランプ

収録テーマピックアップ

R-ACE

デッキからセットした速攻魔法と罠でモンスターを展開&相手を妨害！

相手フィールドで発動したモンスター効果に反応する低レベルにより、「タービュランス」などの大型機械族を展開。さらに「タービュランス」の効果で最大4枚もの速攻魔法&通常罠をセットし、盤石の布陣を構築するのが基本戦術。また「ハイドライト」が存在しているとセットしたカード1枚を即座に発動できる上に、毎ターン「R-ACE」を手札に加えられるぞ。

R-ACEタービュランス

R-ACEハイドラント

セットしてすぐに発動可能に！

「タービュランス」の効果でデッキからセット！

ALERT!

RESCUE!

EXTINGUISH!

CONTAIN!

収録テーマピックアップ

ピュアリィ

1体の「ピュアリィ」が速攻魔法によって様々なXモンスターへ変化！

このテーマはレベル1の「ピュアリィ」と5種のXモンスターがメインとなるもので、速攻魔法を絡める事で各種Xモンスターへつなげていく特徴を持つ。Xモンスターは特定の速攻魔法をX素材としている場合に発動できる効果を持つため、相手の展開に合わせて速攻魔法の確保とXモンスターの展開を行う事で臨機応変に戦術を変化させて闘う事ができる。

ピュアリィ

手札の速攻魔法を見せてX召喚！

速攻魔法を組み合わせてXモンスターを展開！

エピュアリィ・ビューティ

エピュアリィ・ハピネス

エクスピュアリィ・ノアール

エクスピュアリィ・ハピネス

エピュアリィ・プランプ

収録テーマピックアップ

御巫

攻守0のモンスターに装備魔法を装備して相手に反射ダメージを与える！

本来攻守が0のモンスターは相手モンスターとの戦闘で勝つ事ができないが、「御巫」は装備魔法を装備していると戦闘では破壊されず発生する戦闘ダメージを相手に与えられるようになり、さらに「オオヒメの御巫」を絡めれば墓地から装備魔法を装備できるので息切れせずに戦力を維持できる。自分から攻撃しても戦闘ダメージを与えられるため積極的に攻撃していこう。

御巫神楽

儀式召喚

オオヒメの御巫

墓地の装備魔法をモンスターに装備！

剣の御巫ハレ

鏡の御巫ニニ

珠の御巫フウリ

DBAD-JP003 SR

DBAD-JP002 NP N

DBAD-JP001 SR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

R－ACEファイア・エンジン

炎

DBAD-JP006

【機械族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「R－ACEファイア・エンジン」以外の「R－ACE」モンスターが召喚・特殊召喚された場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：相手フィールドにモンスターが特殊召喚された場合に発動できる。自分の手札・デッキ・墓地からレベル4以下の「R－ACE」モンスター1体を選んで特殊召喚する。

ATK/2500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP006 SR

R－ACEファイア・アタッカー

炎

DBAD-JP005

【機械族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「R－ACEファイア・アタッカー」以外の「R－ACE」モンスターが召喚・特殊召喚された場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：ドロー以外の方法で相手の手札にカードが加わった場合に発動できる。自分はデッキから1枚ドローし、その後手札を1枚選んで捨てる。

ATK/2200 DEF/2200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP005 NP N

R－ACEハイドラント

炎

DBAD-JP004

【機械族／効果】
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「R－ACEハイドラント」以外の「R－ACE」モンスターが存在する限り、相手はこのカードを攻撃対象に選択できず、効果の対象にもできない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分の「R－ACE」カードの効果でセットした速攻魔法・罠カード1枚はセットしたターンでも発動できる。③：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「R－ACEハイドラント」以外の「R－ACE」モンスター1体を手札に加える。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP004 SR

RESCUE!

魔

【魔法カード】

DBAD-JP009

このカード名はルール上「R－ACE」カードとして扱う。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の墓地の「R－ACE」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを自分フィールドに特殊召喚する。自分フィールドに「R－ACEハイドラント」が存在する場合、代わりに相手の墓地のモンスター1体を対象とする事もできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP009 NP N

R－ACEヘッドクオーター

魔

【魔法カード】

DBAD-JP008

①：相手フィールドにモンスターが存在する限り、自分フィールドの「R－ACE」モンスターの攻撃力・守備力は500アップする。②：自分は通常召喚に加えて1度だけ、自分メインフェイズに「R－ACE」モンスター1体を召喚できる。③：1ターンに1度、自分の墓地のカード及び除外されている自分のカードの中から、「R－ACE」カード4枚を対象として発動できる。そのカードをデッキに戻してシャッフルする。その後、自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP008 NP N

R－ACEタービュランス

炎

DBAD-JP007

【機械族／効果】
このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地から「R－ACE」カード2枚を除外して発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「R－ACE」速攻魔法・通常罠カードを4枚まで選んで自分フィールドにセットする（同名カードは1枚まで）。③：自分フィールドの他のカードが相手の効果でフィールドから離れた場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

ATK/3000 DEF/3000

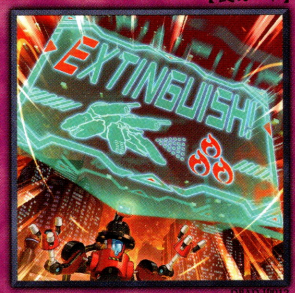
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP007 SE UR

EXTINGUISH!

罠

【罠カード】



DBAD-JP012

このカード名はルール上「R－ACE」カードとしても扱う。①：自分フィールドに「R－ACE」モンスターが存在する場合、相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊する。自分フィールドに「R－ACEハイドラント」が存在する場合、さらにこのターン、相手はこの効果で破壊したモンスター及びそのモンスターと元々のカード名が同じモンスターの効果を発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP012 NP N

CONTAIN!

罠

【罠カード】

DBAD-JP011

このカード名はルール上「R－ACE」カードとしても扱う。①：自分フィールドに「R－ACE」モンスターが存在する場合、相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。このターン、その効果モンスターは攻撃できず、効果は無効化される。自分フィールドに「R－ACEハイドラント」が存在する場合、さらにこのターン、そのモンスターは融合・S・X・リンク召喚の素材にできない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP011 NP N

ALERT!

魔

【魔法カード】

DBAD-JP010

このカード名はルール上「R－ACE」カードとしても扱う。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の墓地から「R－ACE」モンスター1体を選んで手札に加える。自分フィールドに「R－ACEハイドラント」が存在する場合、代わりにデッキから「R－ACE」モンスター1体を加える事もできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP010 NP N

エピュアリィ・ビューティ 水

★★

DBAD-JP015

【天使族／エクシーズ／効果】
レベル2モンスター×2
①：1ターンに1度、相手フィールドの効果モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの効果をターン終了時まで無効にする。このカードが「ピュアリィ・プリティメモリー」をX素材としている場合、この効果は相手ターンでも発動できる。②：自分が「ピュアリィ」通常魔法カードを発動した時に発動できる。フィールドのそのカードをこのカードの下に重ねてX素材とする。その後、相手フィールドのモンスター1体を選んで表示形式を変更できる。この効果は1ターンに3度まで使用できる。

ATK/1600 DEF/1100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP015 SR

エピュアリィ・ハピネス 光

★★

DBAD-JP014

【天使族／エクシーズ／効果】
レベル2モンスター×2
①：このカードが相手ターンでダメージステップ終了時に発動できる。デッキから「ピュアリィ」カード1枚を手札に加える。このカードが「ピュアリィ・ハッピーメモリー」をX素材としている場合、フィールドの表側表示モンスター1体を選んで攻撃力を半分にできる。②：自分が「ピュアリィ」通常魔法カードを発動した時に発動できる。フィールドのそのカードをこのカードの下に重ねてX素材とする。その後、相手フィールドの表側表示モンスター1体を選んで持ち主の手札に戻す事ができる。この効果は1ターンに3度まで使用できる。

ATK/2000 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP014 NP N

ピュアリィ 光

DBAD-JP013

【天使族／効果】
①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分のデッキの上からカードを5枚めくる。その中から「ピュアリィ」魔法・罠カード1枚を選んで手札に加える事ができる。残りのカードを好きな順番でデッキの下に戻す。②：1ターンに1度、自分メインフェイズに発動できる。手札の「ピュアリィ」通常魔法カード1枚を相手に見せ、そのカード名が記された×モンスター1体を、自分フィールドのこのカードの上に重ねてX召喚扱いでEXデッキから特殊召喚し、見せたカードをそのXモンスターの下に重ねてX素材とする。

ATK/ 100 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP013 NP N

エクスピュアリィ・ノアール 闇

★★★★★★★

DBAD-JP018

【天使族／エクシーズ／効果】
レベル7モンスター×2
このカードはX素材を5つ以上持っている自分のランク2モンスターの上に重ねてX召喚する事もできる。①：X素材を5つ以上持っているこのカードは相手が発動した効果を受けない。②：このカードのX素材を2つ取り除き、相手のフィールド・墓地のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを持ち主のデッキの一番下に戻す。このカードがレベル1の「ピュアリィ」モンスターをX素材としている場合、この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/1100 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP018 SR

エクスピュアリィ・ハピネス 光

★★★★★★★

DBAD-JP017

【天使族／エクシーズ／効果】
レベル7モンスター×2
このカードはX素材を5つ以上持っている自分のランク2モンスターの上に重ねてX召喚する事もできる。①：自分メインフェイズに発動できる。このカードのX素材を1つ取り除き、相手フィールドの全ての表側表示モンスターの効果をターン終了時まで無効にする。このカードがレベル1の「ピュアリィ」モンスターをX素材としている場合、この効果の発動に対して相手は効果を発動できない。②：X素材を5つ以上持っているこのカードが戦闘を行う攻撃宣言時に発動する。相手に1500ダメージを与える。

ATK/2500 DEF/1100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP017 SE UR

エピュアリィ・プランプ 地

★★

DBAD-JP016

【天使族／エクシーズ／効果】
レベル2モンスター×2
①：1ターンに1度、自分または相手のあなたの墓地の魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードをこのカードの下に重ねてX素材とする。このカードがピュアリィ・デリシャスメモリーをX素材としている場合、この効果は相手ターンでも発動できる。②：自分が「ピュアリィ」通常魔法カードを発動した時に発動できる。フィールドのそのカードをこのカードの下に重ねてX素材とする。その後、フィールドのモンスター1体を選んでエンドフェイズまで耐性できる。この効果は1ターンに2度まで使用できる。

ATK/ 200 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP016 SR

ピュアリィ・ハッピーメモリー 闇

【魔法カード】

DBAD-JP021

①：フィールドのカード1枚を選び、そのカードは次のターンの終了時まで1度だけ効果では破壊されない。さらに、以下の効果を適用できる。●自分の手札を1枚選んで捨て、デッキから「ピュアリィ」モンスター1体を特殊召喚する。②：このカードを素材として持っている「ピュアリィ」Xモンスターは以下の効果を得る。●この効果は、このカードがX素材として持っている「ピュアリィ・ハッピーメモリー」の数＋1回まで1度のバトルフェイズ中にモンスターに攻撃できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP021 NP N

ピュアリィ・マイフレンド 闇

【魔法カード】

DBAD-JP020

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：500LPを払って発動できる。デッキから「ピュアリィ・マイフレンド」以外の「ピュアリィ」カード3枚を相手に見せ、相手はその中からランダムに1枚選ぶ。その1枚を自分の手札に加え、残りをデッキに戻す。②：自分フィールドの表側表示の「ピュアリィ」Xモンスターが相手によってフィールドから離れた場合に発動できるダメージステップ・ダメージ計算後、自分の墓地から「ピュアリィ」通常魔法カードを3枚まで選んで手札に加える（同名カードは1枚まで）。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP020 SR

ストレイ・ピュアリィ・ストリート 闇

【魔法カード】

DBAD-JP019

①：自分フィールドの「ピュアリィ」モンスターは特殊召喚されたターンには相手の効果の対象にならない。②：1ターンに1度、自分フィールドの表側表示の「ピュアリィ」Xモンスターが相手によってフィールドから離れた場合に発動する。自分のデッキ・墓地から「ピュアリィ」モンスター1体を選んで発動できる。自分のデッキ・墓地から「ピュアリィ」通常魔法カード1枚を選び、その1体の下に重ねてX素材とする。③：お互いのエンドフェイズに、フィールドの「ピュアリィ」Xモンスター1体を対象として発動できる。自分のデッキ・墓地から「ピュアリィ」通常魔法カード1枚を選び、そのモンスターの下に重ねてX素材とする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP019 NP N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

ピュアリィープ!?

罠（トラップ）

【罠カード】

DBAD-JP024

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの「ピュアリィ」Xモンスター1体を対象として発動できる。その自分のモンスターとはランクが異なる「ピュアリィ」Xモンスター1体を、対象のモンスターの上に重ねて召喚扱いでEXデッキから特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターは次のターンのエンドフェイズに持ち主のEXデッキに戻る。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の「ピュアリィ」モンスターを3体まで対象として発動できる。そのモンスターをデッキに戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP024 ◀NP▶ ◀N▶

ピュアリィ・デリシャスメモリー

魔（マジック）

【魔法カード】

DBAD-JP023

①：フィールドのモンスター1体を選び、そのモンスターは次のターンの終了時まで戦闘では破壊されない。さらに、以下の効果を適用できる。●自分の手札を1枚選んで捨て、デッキからレベル1の「ピュアリィ」モンスター1体を特殊召喚する。②：このカードを素材として持っている「ピュアリィ」Xモンスターは以下の効果を得る。●このカードの攻撃力・守備力は、このカードのX素材の数×300アップする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP023 ◀NP▶ ◀N▶

ピュアリィ・プリティメモリー

魔（マジック）

【魔法カード】

DBAD-JP022

①：お互いは1000LP回復する。さらに、以下の効果を適用できる。●自分の手札を1枚選んで捨て、デッキからレベル1の「ピュアリィ」モンスター1体を特殊召喚する。②：このカードを素材として持っている「ピュアリィ」Xモンスターは以下の効果を得る。●1ターンに1度、このカード以外の自分フィールドのカード1枚を墓地へ送り、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードをこのカードの下に重ねてX素材とする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP022 ◀NP▶ ◀N▶

オオヒメの御巫

光（ライト）

DBAD-JP027

【天使族／儀式／効果】
「御巫降ろし」により降臨。このカードの①③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札のこのカードを相手に見せて発動できる。デッキから「オオヒメの御巫」以外の「御巫」カード1枚を手札に加える。その後、自分の手札を1枚選んで捨てる。②：このカードは戦闘では破壊されず、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは代わりに相手が受ける。③：自分・相手ターンに、自分の墓地の装備魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを装備可能なフィールドのモンスター1体に装備する。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP027 ◀SE▶ ◀UR▶

鏡の御巫ニニ

氷（アイス）

DBAD-JP026

【魔法使い族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが装備カードを装備していない場合、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは0になり、装備している場合、このカードは戦闘では破壊されず、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは代わりに相手が受ける。②：このカードが装備カードを装備している場合、相手ターンに、相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのコントロールをエンドフェイズまで得る。

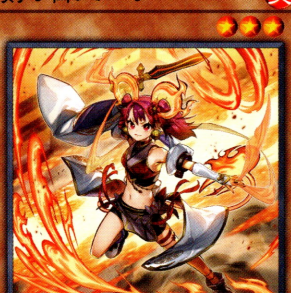
ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP026 ◀SR▶

剣の御巫ハレ

炎（ファイア）



DBAD-JP025

【戦士族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが装備カードを装備していない場合、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは0になり、装備している場合、このカードは戦闘では破壊されず、このカードの戦闘で発生する自分への戦闘ダメージは代わりに相手が受ける。②：このカードに装備カードが装備された場合に発動できる。デッキから「御巫」装備魔法カード1枚を手札に加える。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP025 ◀SR▶

御巫の火叢舞

魔（マジック）

【魔法カード】

DBAD-JP030

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分の手札・墓地から「御巫」モンスター1体を選んで特殊召喚し、このカードを装備する。その後、相手の墓地からモンスター1体を選んで効果を無効にして相手フィールドに特殊召喚できる。②：装備モンスターは効果では破壊されない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP030 ◀SR▶

伝承の大御巫

魔（マジック）

【魔法カード】

DBAD-JP029

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札から「御巫」モンスター1体を召喚条件を無視して特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターは相手エンドフェイズに持ち主の手札に戻る。②：自分メインフェイズに墓地のこのカードを除外して発動できる。デッキから「伝承の大御巫」以外の「御巫」カード1枚を墓地へ送る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP029 ◀NP▶ ◀N▶

天御巫の闇

魔（マジック）

【魔法カード】

DBAD-JP028

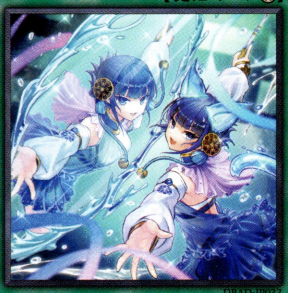
①：装備カードを装備したモンスターが自分フィールドに存在する限り、攻撃可能な相手モンスターは装備カードを装備したモンスターを攻撃しなければならない。②：自分の「御巫」モンスターが戦闘を行う場合、相手はダメージステップ終了時まで魔法・罠・モンスターの効果を発動できない。③：自分の「御巫」モンスターが攻撃を行ったダメージステップ終了時、自分フィールドの装備カード1枚を墓地へ送って発動できる。そのモンスターはもう1度続けてモンスターに攻撃できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP028 ◀NP▶ ◀N▶

御巫の誘い輪舞

【魔法カード】



DBAD-JP033

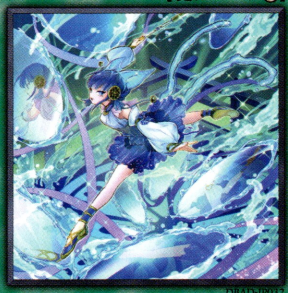
相手フィールドのモンスターに装備できる。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：「御巫の誘い輪舞」は自分フィールドに1枚しか表側表示で存在できない。②：自分フィールドに「御巫」モンスターが存在する限り、装備モンスターのコントロールを得る。③：装備モンスターは自分フィールドに存在する限り、効果を発動できない。④：このカードがフィールドから離れた時に装備モンスターは墓地へ送られる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP033 NP N

御巫の水舞踏

【魔法カード】



DBAD-JP032

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：装備モンスターは効果では破壊されない。②：自分メインフェイズに発動できる。装備モンスターとは元そのカード名が異なる「御巫」モンスター1体を手札・デッキから特殊召喚し、このカードをそのモンスターに装備する。その後、このカードを装備していたモンスターを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP032 SR

御巫の袂舞

【魔法カード】

DBAD-JP031

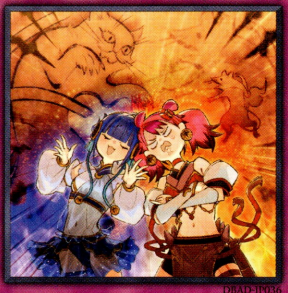
「御巫」モンスターにのみ装備可能。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：装備モンスターは効果では破壊されない。②：相手フィールドにモンスターが特殊召喚された場合、自分及び相手フィールドのモンスターを1体ずつ対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP031 NP N

御巫かみくらべ

【罠カード】



DBAD-JP036

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「御巫」モンスターが存在する場合、フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターが装備可能な装備魔法カード1枚をデッキから選び、そのモンスターに装備する。②：このカードが墓地に存在する状態で、装備魔法カードが自分の墓地へ送られた場合、このカードを除外し、自分の墓地の装備魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP036 NP N

御巫の契り

【罠カード】

DBAD-JP035

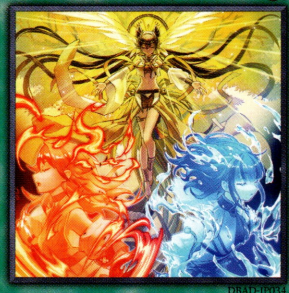
このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：手札・デッキから「御巫」モンスター1体を特殊召喚する。その後、そのモンスターが装備可能な装備魔法カード1枚を自分の手札・墓地から選んでそのモンスターに装備できる。この効果で特殊召喚したモンスターは、フィールドから離れた場合に除外される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP035 NP N

御巫神楽

【魔法カード】



DBAD-JP034

「御巫」儀式モンスターの降臨に必要。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「御巫」儀式モンスター1体を儀式召喚する。その後、以下の効果を適用できる。●自分の墓地の装備魔法カードの種類の数まで相手フィールドのカードを選んで破壊し、破壊した数×1000ダメージを相手に与える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBAD-JP034 NP N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

コンセプトパック

WORLD PREMIERE PACK 2022

2022年9月10日発売／1パック165円(税込)

■1パック：5枚入り　■1ボックス：15パック入り　■カード種類：全57種

海外で先行収録されたカードたちが日本に上陸

海外で先行収録されたカードや、海外専用商品に収録された新しいカードが登場した。特殊召喚を駆使して一気に盤面を作り上げる昆虫族の「ビートルーパー」と、フィールドのモンスターを素材にすると強化される儀式召喚が武器の「リブロマンサー」の2種が新登場。そして三幻神をサポートするカードが新しく収録された。

注目の再録カード

WPP3-JPS01 PSE

このパックには、全ての「エクゾディア」パーツがPSE仕様で収録されている。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
WPP3-JP030	ロック・スケイル	WPP3-JP001	騎甲虫スカウト・バギー
WPP3-JP031	フラワーダイノ	WPP3-JP002	騎甲虫スケイル・ボム
WPP3-JP032	竜咬蟲	WPP3-JP003	騎甲虫アサルト・ローラー
WPP3-JP033	C戦場の指揮官 コロネル	WPP3-JP004	騎甲虫ライト・フラッパー
WPP3-JP034	夜刀蛇巳	WPP3-JP005	騎甲虫スティンギー・ランス
WPP3-JP035	バズズル	WPP3-JP006	重騎甲虫マイティ・ネプチューン
WPP3-JP036	ドロゴン・ベビー	WPP3-JP007	超騎甲虫アブソリュート・ヘラクレス
WPP3-JP037	偉大なるダブルキャスター	WPP3-JP008	騎甲虫アームド・ホーン
WPP3-JP038	聖菓使クーベル	WPP3-JP009	大騎甲虫インヴィンシブル・アトラス
WPP3-JP039	碧鋼の機竜	WPP3-JP010	騎甲虫隊戦術機動
WPP3-JP040	ナイトエンド・アドミニストレーター	WPP3-JP011	騎甲虫隊降下作戦
WPP3-JP041	羅天神将	WPP3-JP012	騎甲虫隊上陸態勢
WPP3-JP042	アビス・オーバー	WPP3-JP013	騎甲虫空殺舞隊
WPP3-JP043	光の継承	WPP3-JP014	騎甲虫歩兵分隊
WPP3-JP044	ゼクトライクー紅黄	WPP3-JP015	リブロマンサー・Gボーイ
WPP3-JP045	サン・アンド・ムーン	WPP3-JP016	リブロマンサー・マジガール
WPP3-JP046	D・D・D	WPP3-JP017	リブロマンサー・エージェント
WPP3-JP047	絶対なる捕食	WPP3-JP018	リブロマンサー・ファイア
WPP3-JP048	オメガの裁き	WPP3-JP019	リブロマンサー・ファイアスターター
WPP3-JP049	補強要員	WPP3-JP020	リブロマンサー・ミスティガール
WPP3-JP050	蘇りし天空神	WPP3-JP021	リブロマンサー・デスブローカー
WPP3-JP051	粉砕せし破壊神	WPP3-JP022	リブロマンサー・ファイアバースト
WPP3-JP052	真なる太陽神	WPP3-JP023	リブロマンサー・ライジング
WPP3-JPS01	封印されしエクゾディア	WPP3-JP024	リブロマンサー・リアライズ
WPP3-JPS02	封印されし者の右腕	WPP3-JP025	リブロマンサー・リライジング
WPP3-JPS03	封印されし者の左腕	WPP3-JP026	リブロマンサー・インターフェア
WPP3-JPS04	封印されし者の右足	WPP3-JP027	リブロマンサー・アフェクテッド
WPP3-JPS05	封印されし者の左足	WPP3-JP028	リブロマンサー・ブリベント
—		WPP3-JP029	異次元の強襲艦

収録テーマピックアップ

ビートルーパー

怒涛の特殊召喚で強力なリンク・融合にアクセス

「スカウト・バギー」や「スケイル・ボム」などの効果を駆使して連続して特殊召喚を行い、即座にリンク召喚や融合召喚へつなげる昆虫族のテーマ。下級の「ビートルーパー」以外にも「騎甲虫隊戦術機動」や、「アームド・ホーン」での追加の召喚などのサポートも充実。素早く素材を集め、「ヘラクレス」や「アトラス」など強力なモンスターを呼び出して盤面を作ろう。

騎甲虫スカウト・バギー

騎甲虫隊戦術機動

「ビートルーパー」の効果やサポートカードを駆使して昆虫族を続々特殊召喚

リンクや融合の「ビートルーパー」を展開

超騎甲虫アブソリュート・ヘラクレス

大騎甲虫インヴィンシブル・アトラス

収録テーマピックアップ

リブロマンサー

手札から次々に現れると同時に儀式などの準備も整える

通常の儀式召喚とは違い、フィールドのモンスターを素材にすると強化される変わった儀式召喚を行うのがこのテーマの特徴。「リブロマンサー」には自身を特殊召喚する効果があり「Gボーイ」は儀式魔法やそのほかのサポートカードを用意できる。準備が整ったら、戦闘ダメージが倍になる「ファイアバースト」をはじめとする強力な儀式モンスターで相手を攻めていこう。

リブロマンサー・Gボーイ

リブロマンサー・ライジング

リブロマンサー・リライジング

「Gボーイ」から儀式の準備を整えて儀式召喚を行おう

リブロマンサー・ファイアバースト

収録テーマピックアップ

三幻神

強力な効果を持つ三幻神をサポートするカードが新たに登場

「蘇りし天空神」は「オシリスの天空竜」を復活させて手札を一気に補充し攻撃力をアップできる。「粉砕せし破壊神」は「オベリスクの巨神兵」のリリースする効果を最大限に高め、「真なる太陽神」を使えば「ラーの翼神竜」のコンボを狙う事ができる。どのカードにもそれぞれの三幻神の効果にマッチした効果が備わっており、三幻神の魅力を最大限に発揮してくれるぞ。

蘇りし天空神

粉砕せし破壊神

真なる太陽神

墓地から特殊召喚

手札・墓地から特殊召喚

デッキから手札に加える

オシリスの天空竜

オベリスクの巨神兵

ラーの翼神竜

騎甲虫アサルト・ローラー 地

WPP3-JP003

【昆虫族／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードは自分の墓地の昆虫族モンスター1体を除外し、手札から特殊召喚できる。②：このカードの攻撃力は、自分フィールドの他の昆虫族モンスターの数×200アップする。③：このカードが戦闘で破壊された時に発動できる。デッキから「騎甲虫アサルト・ローラー」以外の「ビートルーパー」モンスター1体を手札に加える。

ATK/1600 DEF/1400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP003 N

騎甲虫スケイル・ボム 炎

WPP3-JP002

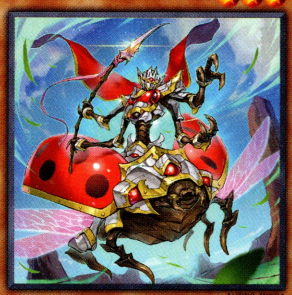
【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに昆虫族モンスターが召喚・特殊召喚された場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚できる。②：相手がフィールドのモンスターの効果を発動した時、自分フィールドの昆虫族モンスター1体をリリースして発動できる。そのモンスターを破壊する。

ATK/1200 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP002 R

騎甲虫スカウト・バギー 嵐



WPP3-JP001

【昆虫族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分の手札・デッキ・墓地から「騎甲虫スカウト・バギー」1体を選んで特殊召喚する。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分は昆虫族モンスターしか特殊召喚できない。

ATK/1000 DEF/ 300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP001 SE SR

重騎甲虫マイティ・ネプチューン 地

WPP3-JP006

【昆虫族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できない。除外されている自分の昆虫族モンスター3体をデッキに戻した場合に特殊召喚できる。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：エンドフェイズに、このカード以外の自分フィールドの昆虫族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの攻撃力は1000アップする。②：自分・相手のメインフェイズに、フィールドのこのカードが相手の効果で破壊された場合または除外された場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/3000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP006 R

騎甲虫スティンギー・ランス 嵐

WPP3-JP005

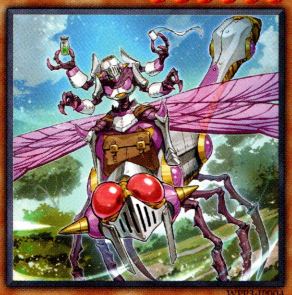
【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のメインフェイズに、自分の墓地の昆虫族モンスター1体と相手の墓地のモンスター1体を対象として発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、対象のモンスターを持ち主のデッキの一番下に戻す。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「ビートルーパー」魔法・罠カード1枚を手札に加える。

ATK/2400 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP005 SE SR

騎甲虫ライト・フラッパー 氷



WPP3-JP004

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、カード名が異なる「ビートルーパー」モンスター2体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。このターン、自分はこの効果で手札に加えたカード及びその同名カードの効果を発動できない。②：相手モンスターの攻撃宣言時に発動できる。このカードを持ち主の手札に戻し、その攻撃を無効にする。

ATK/2000 DEF/2200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP004 N

大騎甲虫インヴィンシブル・アトラス 地

WPP3-JP009

【昆虫族／リンク／効果】
昆虫族モンスター2体以上
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：リンク召喚したこのカードは攻撃力が3000以下の場合、相手の効果の対象にならず、相手の効果で破壊されない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分は昆虫族モンスターしか特殊召喚できない。③：自分フィールドの昆虫族モンスター1体をリリースし、以下の効果から1つを選択して発動できる。●デッキから「ビートルーパー」モンスター1体を特殊召喚する。●このカードの攻撃力はターン終了時まで2000アップする。

ATK/3000 LINK-4

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP009 SE UR

騎甲虫アームド・ホーン 地

WPP3-JP008

【昆虫族／リンク／効果】
昆虫族モンスター2体
このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分は昆虫族モンスター以外を特殊召喚できない。②：自分メインフェイズに発動できる。昆虫族モンスター1体を召喚する。③：このカードが墓地に存在する場合、自分の墓地からこのカード以外の昆虫族モンスター2体を除外して発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/1000 LINK-2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP008 SE UR

超騎甲虫アブソリュート・ヘラクレス 地

WPP3-JP007

【昆虫族／融合／効果】
昆虫族モンスター×4
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが融合召喚に成功した場合、このカードは次の自分ターンの終了時まで他のカードの効果を受けない。②：自分・相手のバトルフェイズ終了時に、自分の墓地の攻撃力3000以下の昆虫族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

ATK/4000 DEF/4000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP007 R

騎甲虫隊上陸態勢

【魔法カード】

WPP3-JP012

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の手札・フィールドから、昆虫族の融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。②：自分の墓地から昆虫族モンスター2体を除外して発動できる。墓地のこのカードを手札に加える。この効果はこのカードが墓地へ送られたターンには発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP012 N

騎甲虫隊降下作戦

【魔法カード】

WPP3-JP011

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドに「騎甲虫トークン」(昆虫族・地・星3・攻／守1000)1体を特殊召喚する。その後、自分フィールドに攻撃力3000以上の昆虫族モンスターが存在する場合、フィールドの魔法・罠カード1枚を選んで破壊できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP011 N

騎甲虫隊戦術機動

【魔法カード】

WPP3-JP010

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分の墓地の「ビートルーパー」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚し、自分はそのモンスターの元々の攻撃力分のLPを失う。この効果で特殊召喚したモンスターはこのターン攻撃できない。②：自分フィールドの表側表示の昆虫族モンスターが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。自分フィールドに「騎甲虫トークン」(昆虫族・地・星3・攻／守1000)1体を特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP010 N

リブロマンサー・Gボーイ

WPP3-JP015

【サイキック族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札の儀式モンスター1体を相手に見せて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「リブロマンサー」魔法カード1枚を手札に加える。

ATK/ 800 DEF/ 800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP015 SE SR

騎甲虫歩兵分隊

【罠カード】

WPP3-JP014

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：トークン以外の自分フィールドの昆虫族モンスター1体をリリースして発動できる。そのモンスターの元々の攻撃力1000につき1体まで、自分フィールドに「騎甲虫トークン」(昆虫族・地・星3・攻／守1000)を特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP014 N

騎甲虫空殺舞隊

【罠カード】

WPP3-JP013

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：自分フィールドに「ビートルーパー」モンスターが存在し、相手がモンスターの効果を発動した時に発動できる。その発動を無効にし破壊する。②：このカードが墓地に存在し、自分フィールドに攻撃力3000以上の昆虫族モンスターが存在する場合、自分エンドフェイズに自分の墓地から昆虫族モンスター1体を除外して発動できる。このカードを自分フィールドにセットする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP013 R

リブロマンサー・ファイア

WPP3-JP018

【サイバース族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札の儀式モンスター1体を相手に見せて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「リブロマンサー・ファイア」以外の「リブロマンサー」モンスター1体を手札に加える。

ATK/1800 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP018 SE SR

リブロマンサー・エージェント

WPP3-JP017

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札の儀式モンスター1体を相手に見せて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：「リブロマンサー・エージェント」以外の自分の墓地の「リブロマンサー」カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札にかえる。この効果で魔法・罠カードを手札にかえた場合、さらに自分の手札を1枚選んでデッキの一番下に戻す。

ATK/2000 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP017 R

リブロマンサー・マジガール

WPP3-JP016

【魔法使い族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：手札の儀式モンスター1体を相手に見せて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：相手ターンに発動できる。レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「リブロマンサー」儀式モンスター1体を儀式召喚する。

ATK/ 600 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP016 N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

リブロマンサー・デスブローカー 闇

WPP3-JP021

【悪魔族／儀式／効果】
「リブロマンサー」カードにより降臨。このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドのモンスターを使用して儀式召喚したこのカードは妥協攻撃できる。②：自分メインフェイズに発動できる。デッキから「リブロマンサー」魔カード1枚を選んで自分の魔法＆罠ゾーンにセットする。③：このカードが相手に戦闘ダメージを与えた時、相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主のデッキに戻す。

ATK/2500 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP021 SE UR

リブロマンサー・ミスティガール 光

WPP3-JP020

【天使族／儀式／効果】
「リブロマンサー」カードにより降臨。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：フィールドのモンスターを使用して儀式召喚したこのカードは、効果では破壊されず、効果では除外できない。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、相手フィールドの儀式モンスターは相手モンスターの効果の対象にならない。②：このカードが特殊召喚に成功した場合、相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターはターン終了時まで、攻撃力が0になり、効果は無効化される。

ATK/1400 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP020 R

リブロマンサー・ファイアスターター 炎

WPP3-JP019

【サイバース族／儀式／効果】
「リブロマンサー」カードにより降臨。①：フィールドのモンスターを使用して儀式召喚したこのカードは、効果では破壊されず、効果では除外できない。②：攻撃力3000未満のこのカードがモンスターゾーンに存在する限り、相手がカードの効果を発動する度に、このカードの攻撃力・守備力は200アップする。

ATK/1800 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP019 N

リブロマンサー・リアライズ 魔

【魔法カード】

WPP3-JP024

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：手札の「リブロマンサー」儀式モンスター1体を相手に見せて発動できる。見せたモンスターのレベルと同じレベルを持つ「ファイアトークン」(サイバース族・炎・攻・効果)1体を自分フィールドに特殊召喚する。この効果で特殊召喚したトークンが自分フィールドに存在する限り、自分は「リブロマンサー」モンスターしか特殊召喚できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP024 N

リブロマンサー・ライジング 魔

【魔法カード】

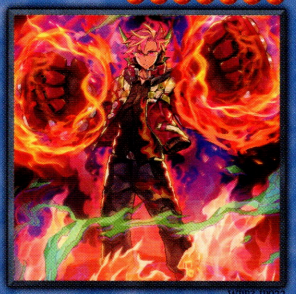
WPP3-JP023

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このカードの発動時の効果処理として、同名カードが自分フィールドに存在しない「リブロマンサー」モンスター1体をデッキから手札に加える事ができる。②：自分メインフェイズに発動できる。レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「リブロマンサー」儀式モンスター1体を儀式召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP023 R

リブロマンサー・ファイアバースト 炎



WPP3-JP022

【サイバース族／儀式／効果】
「リブロマンサー」カードにより降臨。①：フィールドのモンスターを使用して儀式召喚したこのカードは、戦闘では破壊されず、相手に与える戦闘ダメージは倍になる。②：このカードは1度のバトルフェイズ中に2回までモンスターに攻撃できる。③：自分または相手のモンスターの攻撃宣言時、自分の墓地から「リブロマンサー」儀式モンスター1体を除外して発動できる。このカードの攻撃力は200アップする。

ATK/2800 DEF/2800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP022 SE UR

リブロマンサー・アフェクテッド 罠

【罠カード】

WPP3-JP027

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの「リブロマンサー」モンスター1体と相手フィールドのモンスター1体を対象として発動できる。その自分のモンスターを持ち主の手札に戻し、その相手モンスターのコントロールを得る。儀式モンスター以外の自分のモンスターを対象としてこのカードを発動した場合、この効果でコントロールを得たモンスターはエンドフェイズに持ち主の手札に戻る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP027 R

リブロマンサー・インターフェア 罠

【罠カード】

WPP3-JP026

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：相手が魔法・罠・モンスターの効果を発動した時、自分フィールドの「リブロマンサー」儀式モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを持ち主の手札に戻し、その発動した効果を無効にする。その後、自分の手札・墓地から「リブロマンサー」モンスター1体を選んで特殊召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP026 N

リブロマンサー・リライジング 魔

【魔法カード】

WPP3-JP025

「リブロマンサー」儀式モンスターの降臨に必要。①：レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「リブロマンサー」儀式モンスター1体を儀式召喚する。この効果でフィールドの「リブロマンサー・ファイアスターター」を使用して儀式召喚した「リブロマンサー・ファイアバースト」は効果では破壊されず、効果では除外できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP025 N

ロック・スケイル

水

WPP3-JP030

【魚族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、このカード以外のフィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。その表側表示モンスターを装備カード扱いとしてこのカードに装備する。②：種族・属性がこのカードの効果で装備したモンスターカードと同じとある相手モンスターとこのカードが戦闘を行うダメージステップ開始時に発動できる。その相手モンスターを破壊する。

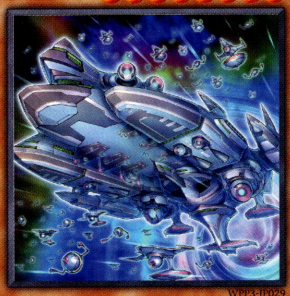
ATK/2100 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP030 N

異次元の強襲艦

闇



WPP3-JP029

【機械族／効果】
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：除外されている自分のカードが3枚の場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードの攻撃宣言の際に、自分は自分の墓地からカード1枚を除外しなければならない。

ATK/2500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP029 N

リブロマンサー・プリベント

罠

【罠カード】

WPP3-JP028

このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「リブロマンサー」モンスターが存在する場合、相手フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。このターン、その表側表示モンスターは融合・S・X・リンク召喚の素材にできない。②：自分・相手のエンドフェイズに、「リブロマンサー」儀式モンスターが自分フィールドに存在しない場合に発動する。このカードを墓地へ送る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP028 N

C戦場の指揮官コロネル

光

WPP3-JP033

【戦士族／効果】
①：このカードが召喚に成功した時に発動できる。手札からレベル4以下の戦士族モンスター2体を守備表示で特殊召喚する(同名カードは1枚まで)。

ATK/1400 DEF/1600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP033 N

竜咬蟲

闇

WPP3-JP032

【昆虫族／チューナー／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚に成功した時に発動できる。手札からレベル4以下の昆虫族モンスター1体を特殊召喚する。②：自分の手札・墓地及び自分フィールドの表側表示モンスターの中から、レベル4以下の昆虫族モンスター1体を除外し、自分フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターのレベルを2ターン終了時まで、除外したモンスターのレベル分だけ上げる。

ATK/1000 DEF/1000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP032 N

フラワーダイノ

地

WPP3-JP031

【恐竜族／特殊召喚／効果】
このカードは通常召喚できず、このカードの効果での特殊召喚できる。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分が属カードの効果を発動した場合、または相手が属性カードの効果を発動した場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：このカードが墓地へ送られた場合、除外されている自分及び相手の属性・属カードの中から合計3枚を対象として発動できる。その3枚をデッキに戻す。その後、自分はデッキから1枚ドローする。

ATK/2000 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP031 N

ドロゴン・ベビー

闇

WPP3-JP036

【ドラゴン族／チューナー／効果】
①：自分フィールドのこのカードを S 素材とする場合、このカードをチューナー以外のモンスターとして扱う事ができる。②：このカードが S 素材として墓地へ送られた場合、種族または属性を1つ宣言し、自分フィールドのSモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターはターン終了時まで宣言した種族または属性になる。

ATK/ 0 DEF/ 200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP036 N

パズズル

闇

WPP3-JP035

①：1ターンに1度、もう片方の自分のPゾーンのカード1枚を対象として発動できる。このカードのPスケールはターン終了時まで、対象のPモンスターカードのレベルの数値と同じになる。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はP召喚以外の特殊召喚ができない。

【悪魔族／ペンデュラム／効果】
①：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分のモンスターのP召喚は無効化されない。

ATK/ 500 DEF/ 500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP035 N

夜刀蛇巳

水

WPP3-JP034

【爬虫類族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが効果で墓地へ送られた場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールドから離れた場合に除外される。

ATK/ 500 DEF/ 600

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP034 N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

碧鋼の機竜

水

【機械族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
①：このカードが特殊召喚に成功した場合、自分の墓地のチューナーの数まで相手フィールドの表側表示のカードを対象として発動できる。そのカードの効果をターン終了時まで無効にする。②：S召喚したこのカードが効果で破壊され墓地へ送られた場合、自分の墓地のチューナー1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。

ATK/2700 DEF/1800

WPP3-JP039

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP039 R

聖華使クーベル

闇

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。
①：セフィラの自分のPゾーンにカードが存在しない場合に発動できる。自分のEXデッキから表側表示のPモンスター1体を選んで自分のPゾーンに置く。

【天使族／融合／ペンデュラム／効果】
Pモンスター×2
①：モンスターゾーンのこのカードが破壊された場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。

WPP3-JP038

ATK/1700 DEF/ 700

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP038 R

偉大なるダブルキャスター

光

【魔法使い族／融合／効果】
効果モンスター以外のモンスター×2
このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードの攻撃力は、このカードの融合素材とした種族・融合・S・X・リンクモンスターの元々の攻撃力の合計分アップする。②：このカードは直接攻撃できる。③：このカードが戦闘・効果で破壊された場合、自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、効果モンスター以外のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

ATK/ 0 DEF/2600

WPP3-JP037

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP037 N

アビス・オーパー

水

【魚族／リンク／効果】
水属性モンスター2体
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。このカードはリンク召喚されたターンにはリンク素材にできない。①：このカードがリンク召喚に成功した場合に発動できる。手札から魚族モンスター1体をこのカードのリンク先となる自分フィールドに特殊召喚する。②：このカード以外の自分フィールドの魚族モンスター1体と相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。

ATK/1500 LINK-2

WPP3-JP042

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP042 R

羅天神将

地

【戦士族／リンク／効果】
同じ種族のモンスター2体以上
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分・相手のスタンバイフェイズに、このカードのリンク先の表側表示モンスター1体を対象として発動できる。種族がそのモンスターと同じとなるレベル4以下のモンスター1体を、このカードのリンク先となる自分フィールドに手札から特殊召喚する。②：自分・相手のバトルフェイズ開始時に、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

ATK/2200 LINK-3

WPP3-JP041

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP041 N

ナイトエンド・アドミニストレーター

光

【魔法使い族／シンクロ／効果】
「ナイトエンド・ソーサラー」＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、または自分フィールドにこのカード以外の魔法使い族モンスターが特殊召喚された場合、相手の墓地のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。②：モンスターゾーンのこのカードが戦闘または相手の効果で破壊された場合、自分の墓地のレベル4以下の魔法使い族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

ATK/2300 DEF/1400

WPP3-JP040

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP040 N

サン・アンド・ムーン

魔

【魔法カード】

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分及び相手フィールドのモンスター1体ずつを対象として発動できる。そのモンスターをそれぞれ、その表示形式によって以下の効果を適用する。
●表側表示：裏側守備表示にする。
●裏側表示：表側守備表示にする。

WPP3-JP043

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP045 N

ゼクトライクー紅黄

魔

【魔法カード】

このカード名はルール上「甲帝装機」カードとしても扱う。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：手札及び自分フィールドの表側表示のカードの中から、「甲帝装機」カード1枚を墓地へ送り、以下の効果から1つを選択して発動できる。●デッキから「甲帝装機」モンスター1体を選び、特殊召喚するか、装備カード扱いとして自分フィールドの「甲帝装機」モンスター1体に装備する。●デッキから「甲帝装機」装備魔法カード1枚を選び、自分フィールドの「甲帝装機」モンスター1体に装備する。

WPP3-JP044

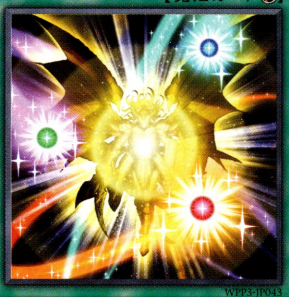
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP044 R

光の継承

魔

【魔法カード】



このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：既にフィールドに存在するモンスターと同じ種類（種族・融合・S・X）のモンスターが儀式・融合・S・X召喚された場合に発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。

WPP3-JP043

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP043 N

オメガの裁き

罠

【罠カード】

WPP3-JP048

①：自分の魔法＆罠ゾーンの表側表示のモンスターカード1枚と相手フィールドのカード2枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP048 ◀N▶

絶対なる捕食

罠

【罠カード】

WPP3-JP047

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：通常召喚されたモンスターが自分フィールドに存在する場合に発動できる。フィールドの特殊召喚されたモンスターを全て破壊する。このカードの発動後、次の自分ターンの終了時まで自分は通常召喚できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP047 ◀N▶

D・D・D

罠

【罠カード】

WPP3-JP046

①：以下のいずれかのモンスターが自分フィールドに表側表示で存在する場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを除外する。
●通常モンスターを使用して儀式召喚したモンスター
●通常モンスターを素材として融合・S・X・リンク召喚したモンスター

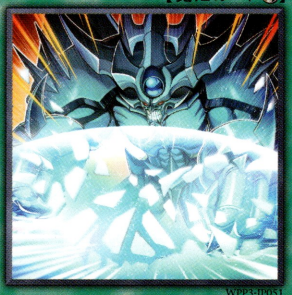
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP046 ◀N▶

粉砕せし破壊神

魔

【魔法カード】



WPP3-JP051

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できず、その発動と効果は無効化されない。①：自分の手札・墓地から「オベリスクの巨神兵」1体を選んで特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターはこのターン、相手の効果を受けない。②：自分フィールドに「オベリスクの巨神兵」が存在する状態で、自分がカードの効果を発動するために、自分フィールドのモンスター2体以上を同時にリリースした場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。相手の墓地のモンスターを全て除外し、その数×500ダメージを相手に与える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP051 ◀SE▶ ◀SR▶

蘇りし天空神

罠

【罠カード】

WPP3-JP050

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できず、その発動と効果は無効化されない。①：自分の墓地から「オシリスの天空竜」1体を選んで特殊召喚する。その後、お互いはそれぞれ手札が5枚になるようにデッキからドローする。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。自分のデッキ・墓地から「死者蘇生」1枚を選んでデッキの一番上に置く。自分の墓地に幻神獣族モンスターが存在する場合、さらに自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP050 ◀SE▶ ◀SR▶

補強要員

罠

【罠カード】

WPP3-JP049

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：相手フィールドのカードの数だけ自分はデッキからドローする。その後、ドローした数だけ自分の手札を選んで好きな順番でデッキの下に戻す。②：このカードが墓地に存在し、相手フィールドのカードの数が自分フィールドのカードより多い場合、エンドフェイズに発動できる。このカードを自分フィールドにセットする。この効果でセットしたこのカードはフィールドから離れた場合に除外される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP049 ◀N▶

真なる太陽神

魔

【魔法カード】

WPP3-JP052

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このカードの発動時の効果処理として、「真なる太陽神」を除く、「ラーの翼神竜」1体または「ラーの翼神竜」以外の特殊召喚されたモンスター1体を対象として発動する。そのモンスターの攻撃力は、このターンのエンドフェイズまで、そのモンスターの元々の攻撃力分アップする。②：1ターンに1度、自分メインフェイズに発動できる。このカードまたはデッキの「ラーの翼神竜－不死鳥」1体を墓地へ送る。その後、自分フィールドの「ラーの翼神竜」1体を選んで墓地へ送る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

WPP3-JP052 ◀SE▶ ◀UR▶

コンセプトパック

SELECTION5

2022年11月5日発売／1パック220円(税込)
■1パック：4枚入り ■1ボックス：15パック入り ■カード種類：全100種

5つの人気テーマのカードを高レアリティで豪華再録

5つのテーマをピックアップし、デッキを組むのに必要なカードの大多数を収録したパック。5つのテーマに2種類ずつ、合計10種には新規イラストも登場しており、デッキで使うカードにこだわりを持つ人はもちろん、各テーマの世界が垣間見えるイラストが描かれたカードも収録されているので、ストーリーを楽しみたい人も必見。

注目の再録カード

SLF1-JP080 PSE SE UL UR NP

「イビルツイン」で展開の軸となるリンク2の「リィラ」を新イラストで収録。

収録カードリスト

カードNo.	カード名
SLF1-JP001	爆走特急ロケット・アロー
SLF1-JP002	深夜急行騎士ナイト・エクスプレス・ナイト
SLF1-JP003	弾丸特急バレット・ライナー
SLF1-JP004	重機貨列車デリックレーン
SLF1-JP005	除雪機関車ハッスル・ラッセル
SLF1-JP006	勇気機関車ブレイブポッポ
SLF1-JP007	無頼特急バトレイン
SLF1-JP008	豪腕特急トロッコロッコ
SLF1-JP009	爆走軌道フライング・ペガサス
SLF1-JP010	工作列車シグナル・レッド
SLF1-JP011	超弩級砲塔列車グスタフ・マックス
SLF1-JP012	No.81 超弩級砲塔列車スペリオル・ドーラ
SLF1-JP013	超弩級砲塔列車ジャガーノート・リーベ
SLF1-JP014	重装甲列車アイアン・ヴォルフ
SLF1-JP015	機関重連アンガー・ナックル
SLF1-JP016	臨時ダイヤ
SLF1-JP017	機関連結
SLF1-JP018	転回操車
SLF1-JP019	緊急ダイヤ
SLF1-JP020	掃射特攻
SLF1-JP021	召喚師アレイスター
SLF1-JP022	召喚獣カリギュラ
SLF1-JP023	召喚獣ライディーン
SLF1-JP024	召喚獣コキュートス
SLF1-JP025	召喚獣ブルガトリオ
SLF1-JP026	召喚獣メガラニカ
SLF1-JP027	召喚獣メルカバー
SLF1-JP028	召喚獣エリュシオン
SLF1-JP029	召喚獣アウゴエイデス
SLF1-JP030	暴走召喚師アレイスター
SLF1-JP031	暴走魔法陣
SLF1-JP032	召喚魔術
SLF1-JP033	法の聖典
SLF1-JP034	魔法名ー「大いなる獣」
SLF1-JP035	閃刀姫ーレイ

カードNo.	カード名
SLF1-JP036	閃刀姫ーロゼ
SLF1-JP037	閃術兵器ー H.A.M.P.
SLF1-JP038	閃刀姫ーカガリ
SLF1-JP039	閃刀姫ーシズク
SLF1-JP040	閃刀姫ーハヤテ
SLF1-JP041	閃刀姫ーカイナ
SLF1-JP042	閃刀姫ージーク
SLF1-JP043	閃刀起動ーエンゲージ
SLF1-JP044	閃刀術式ーアフターバーナー
SLF1-JP045	閃刀術式ージャミングウェーブ
SLF1-JP046	閃刀機ーホーネットビット
SLF1-JP047	閃刀機ーウィドウアンカー
SLF1-JP048	閃刀機ーイーグルブースター
SLF1-JP049	閃刀機ーシャークキャノン
SLF1-JP050	閃刀機構ーハーキュリーベース
SLF1-JP051	閃刀機関ーマルチロール
SLF1-JP052	閃刀空域ーエリアゼロ
SLF1-JP053	閃刀術式ーベクタードブラスト
SLF1-JP054	閃刀術式ーシザークロス
SLF1-JP055	閃刀起動ーリンケージ
SLF1-JP056	ドラゴンメイド・ナサリー
SLF1-JP057	ドラゴンメイド・エルデ
SLF1-JP058	ドラゴンメイド・ラドリー
SLF1-JP059	ドラゴンメイド・フルス
SLF1-JP060	ドラゴンメイド・ティルル
SLF1-JP061	ドラゴンメイド・フランメ
SLF1-JP062	ドラゴンメイド・バルラ
SLF1-JP063	ドラゴンメイド・ルフト
SLF1-JP064	ドラゴンメイド・チェイム
SLF1-JP065	ドラゴンメイド・ハスキー
SLF1-JP066	ドラゴンメイド・シュトラール
SLF1-JP067	ドラゴンメイドのお心づくし
SLF1-JP068	ドラゴンメイドのお出迎え
SLF1-JP069	ドラゴンメイドのお召し替え
SLF1-JP070	ドラゴンメイドのお見送り
SLF1-JP071	ドラゴンメイドのお片付け
SLF1-JP072	ドラゴンメイド・リラクゼーション

カードNo.	カード名
SLF1-JP073	ラドリートラップ
SLF1-JP074	Live☆Twin キスキル
SLF1-JP075	Live☆Twin リィラ
SLF1-JP076	Live☆Twin キスキル・フロスト
SLF1-JP077	Live☆Twin リィラ・トリート
SLF1-JP078	Evil★Twins キスキル・リィラ
SLF1-JP079	Evil★Twin キスキル
SLF1-JP080	Evil★Twin リィラ
SLF1-JP081	Evil★Twin's トラブル・サニー
SLF1-JP082	Live☆Twin エントランス
SLF1-JP083	Live☆Twin チャンネル
SLF1-JP084	シークレット・パスフレーズ
SLF1-JP085	Live☆Twin トラブルサン
SLF1-JP086	Evil★Twin チャレンジ
SLF1-JP087	Evil★Twin イージーゲーム
SLF1-JP088	Evil★Twin プレゼント
SLF1-JP089	ブービーゲーム
SLF1-JP090	超巨大空中宮殿ガンガリディア
SLF1-JP091	神騎セイントレア
SLF1-JP092	破械雙王神ライゴウ
SLF1-JP093	トロイメア・フェニックス
SLF1-JP094	天球の聖刻印
SLF1-JP095	成金ゴブリン
SLF1-JP096	転輸地点
SLF1-JP097	魔法名ー「解体し統合せよ」
SLF1-JP098	レッドアローズ
SLF1-JP099	スウィートルームメイド
SLF1-JP100	リィラップ
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

収録テーマピックアップ

召喚獣

「召喚師アレイスター」と「召喚魔術」で毎ターン融合召喚を狙う

デッキから「召喚魔術」を手札に加えられる「アレイスター」と、除外された「アレイスター」を手札に加えつつデッキに戻る「召喚魔術」の組み合わせにより、毎ターン融合召喚が狙えるテーマ。「召喚獣」単体ではカードの種類が少ないため、他のテーマとの混合でデッキが組まれることが多い。特に特殊召喚だけで展開できるテーマと相性が良く、有力なデッキとなる。

暴走魔法陣

融合召喚

召喚獣メルカバー

召喚獣ブルガトリオ

デッキから手札に

召喚師アレイスター

デッキから手札に

召喚魔術

収録テーマピックアップ

閃刀姫

魔法カードを駆使してテクニカルに闘うリンク召喚テーマ

「レイ」を起点とするリンク召喚で闘うテーマ。「閃刀」魔法は「自分のメインモンスターゾーンにモンスターが存在しない場合」に発動できるものが多いため、EXモンスターゾーンにいるリンクモンスター単騎で闘う形となる。また「閃刀」魔法には墓地に魔法カードが3枚以上あると追加で効果を発揮するものもあるため、それを満たした中盤以降からが真骨頂となる。

閃刀姫ーシズク

閃刀姫ーカガリ

閃刀姫ーレイ

効果で特殊召喚

リンク召喚

デッキから手札に

閃刀起動ーエンゲージ

エンドフェイズ時にデッキから「閃刀」魔法カードを手札に加える

特殊召喚成功時に自分の墓地の「閃刀」魔法カードを手札に加える

収録テーマピックアップ

ドラゴンメイド

バトルフェイズ開始時と終了時に特殊召喚しながら闘う

バトルフェイズ開始時に、レベル2・3の「ドラゴンメイド」自身を手札に戻してレベル7・8の「ドラゴンメイド」を特殊召喚して戦闘。バトルフェイズ終了時に高レベル「ドラゴンメイド」自身を手札に戻して低レベルの「ドラゴンメイド」を特殊召喚する動きが特徴的なテーマ。「ドラゴンメイドのお召し替え」で融合できる「シュトラール」や「ハスキー」も強力。

レベル7

ドラゴンメイド・エルデ

バトルフェイズ開始時に特殊召喚

バトルフェイズ終了時に特殊召喚

レベル2

ドラゴンメイド・ナサリー

レベル8

ドラゴンメイド・フランメ

バトルフェイズ開始時に特殊召喚

バトルフェイズ終了時に特殊召喚

レベル3

ドラゴンメイド・ティルル

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

収録テーマピックアップ

イビルツイン

お互いを特殊召喚しあって連続でリンク召喚

手札に「Live☆Twin キスキル」か「リィラ」のどちらかがあれば、お互いを特殊召喚する効果で一気にリンク2～4の悪魔族のリンク召喚までつなげられるリンク召喚テーマ。先攻であればリンク4「トラブル・サニー」を出して相手の動きに備えるのが定石となるが、同パックでも再録されているリンク4の悪魔族「破械雙王神ライゴウ」を呼び出すのもアリだ。

SLF1-JP098 SE SR N

SLF1-JP097 SE SR N

SLF1-JP096 SE SR N

SLF1-JP100 SE SR N

SLF1-JP099 SE SR N

コンセプトパック

PREMIUM PACK 2023

2022年12月17日発売／1ボックス2500円（税込）
■1パック：4枚入り　■1ボックス：10パック入り　■カード種類：全32種

歴代の『遊☆戯☆王』作品に登場したカードを多数収録

「JF2023」にて発売されたパック。アニメやマンガに登場したカードを中心に新規カードが収録されており、また2021年の4月以降に登場したVジャンプの付録カードもシークレットレア以上のレアリティとなって再録されている。中でも特に注目されたのは『OCG STORIES』イラストの「閃刀姫－レイ」だ。

注目の再録カード

23PP-JP032　SER　SE

「悪魔嬢」カードの1枚で通常罠カードが使いやすくなる効果を持つモンスター。

収録カードリスト

カードNo.	カード名
23PP-JP001	武装再生
23PP-JP002	ブレイング・マンティス
23PP-JP003	ガード・マンティス
23PP-JP004	金科玉条
23PP-JP005	表裏一体
23PP-JP006	陰の光
23PP-JP007	エレメントの加護
23PP-JP008	BF－下弦のサルンガ
23PP-JP009	薔薇占術師
23PP-JP010	ファイナル・クロス
23PP-JP011	ネコーン
23PP-JP012	フォトン・ジャンパー
23PP-JP013	分裂するマザー・スパイダー
23PP-JP014	ベビー・スパイダー
23PP-JP015	DDDD超次元統皇ゼロ・パラドックス
23PP-JP016	アディショナル・ミラー・レベル7
23PP-JP017	シンクロ・ゾーン
23PP-JP018	武の賢者－アーカス
23PP-JP019	智の賢者－ヒンメル
23PP-JP020	閃刀姫－レイ
23PP-JP021	深海のコレペティ
23PP-JP022	ハービィズベット竜－セイント・ファイアー・ギガ
23PP-JP023	アストラル・クリボー
23PP-JP024	アウトバースト・ドラゴン
23PP-JP025	勇気の天使ヴィクトリカ
23PP-JP026	新鋭の女戦士
23PP-JP027	クロニクル・マジシャン
23PP-JP028	海神の依代
23PP-JP029	八雷天神
23PP-JP030	霊道士チャンシー
23PP-JP031	真紅眼の黒星竜
23PP-JP032	悪魔嬢ロリス

収録テーマピックアップ　宝玉獣

一気に3体の「宝玉獣」を展開し「究極宝玉神」へつなぐ！

「究極宝玉神」レインボー・ドラゴンを呼び出すにはフィールドや墓地に7種類の「宝玉獣」を用意しなければならないため、モンスターゾーンだけではなく魔法・罠ゾーンも使いカードを揃える動きが主流。新カードの「金科玉条」を使えば一気に3体も展開できるためこれまで以上に動きやすくなった。早い段階でエースモンスターへつなげてフィールドを制圧しよう。

金科玉条

デッキから2体と手札・墓地から1体を展開！

究極宝玉神 レインボー・ドラゴン

7種の「宝玉獣」を揃え「究極宝玉神」を特殊召喚！

宝玉獣 ルビー・カーバンクル

宝玉獣 サファイア・ペガサス

究極宝玉神 レインボー・ドラゴン

収録テーマピックアップ

スターダスト

墓地のSモンスターの力を借りてフィールドのSモンスターを強化！

「アクセルシンクロ・スターダスト・ドラゴン」など自身をリリースして発動する効果を使い、さらなるモンスターへつなげる戦術に「ファイナル・クロス」を組み込もう。エースモンスターが2回攻撃と墓地のSモンスターの攻撃力分の攻撃力を得るので、強化したモンスターで決着が狙える。さらに速攻魔法なので相手の攻撃に対して発動して反撃する事もできるぞ。

収録テーマピックアップ

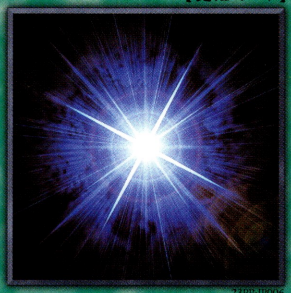
閃刀姫

新たな2体の「閃刀」がリンクモンスターを強力サポート！

手札から魔法カードを捨てて特殊召喚できる「武の賢者－アーカス」と「智の賢者－ヒンメル」が登場。「閃刀姫」では重要な魔法カードを墓地へ貯めつつ自分フィールドのリンクモンスターを破壊や相手の効果から守れるため、強力なリンクモンスターを展開したらこの2体で守りフィールドを制圧しよう。またこの2体もリンク素材にする事でリンク4の展開も狙えるぞ。

陰の光

【魔法カード】



23PP-JP006

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できず、この効果を発動するターン、自分はバトルフェイズを行えない。①：自分フィールドの闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターと元々の種族・レベルが同じとなる光属性モンスター1体をデッキ・EXデッキから特殊召喚する。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。このターン自分は通常召喚に加えて1度だけ、自分メインフェイズに光・闇属性モンスター1体を召喚できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP006 SER SE SR NP N

表裏一体

【魔法カード】

23PP-JP005

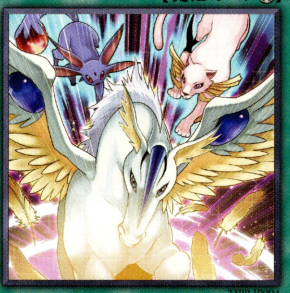
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの光・闇属性モンスター1体をリリースして発動できる。そのモンスターと元々の種族・レベルが同じで、元々の属性が異なる光・闇属性モンスター1体を手札・EXデッキから特殊召喚する。②：自分メインフェイズに墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の光・闇属性モンスターをそれぞれ1体ずつ対象として発動できる。そのモンスター2体をデッキに戻してシャッフルする。その後、自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP005 SER SE SR NP N

金科玉条

【魔法カード】



23PP-JP004

このカード名はルール上「宝玉」カードとしても扱う。このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：デッキから「宝玉獣」モンスター2体を選び、系統魔法カード扱いで自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く。その後、置いたカードとはカード名が異なる「宝玉獣」モンスター1体を自分の手札・墓地から選んで特殊召喚し、このカードを装備する。このカードがフィールドから離れた時にそのモンスターは破壊される。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP004 SER SE SR NP N

薔薇占術師

地

23PP-JP009

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。①：このカードをリリースして発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の植物族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。この効果で元々のレベルが7以上の植物族モンスターを手札に加えた場合、さらにデッキから植物族モンスター1体を墓地へ送る事ができる。

ATK/1700 DEF/ 200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP009 SER SE SR NP N

BF－下弦のサルンガ

闇

23PP-JP008

【鳥獣族／チューナー／効果】
このカード名の、①の方法による特殊召喚は1ターンに1度しかできず、②の効果はデュエル中に1度しか使用できない。①：フィールドに攻撃力2000以上のモンスターが存在する場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②：自分フィールドに「BF」モンスターが存在する場合、墓地のこのカードを除外し、相手フィールドの表側表示のカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/ 500 DEF/ 500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP008 SER SE SR NP N

エレメントの加護

罠

【罠カード】

23PP-JP007

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：魔法・罠カードが発動した時、自分フィールドの表側表示の「E・HERO」モンスター1体をエンドフェイズまで除外して発動できる。その発動を無効にし破壊する。②：自分フィールドに「E・HERO ジ・アース」が存在する場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。自分の手札・墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、「E・HERO」モンスター1体を選んで召喚条件を無視して特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP007 SER SE SR NP N

フォトン・ジャンパー

光

23PP-JP012

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：相手モンスターの攻撃宣言時に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。その後、バトルフェイズを終了する。この効果を発動した場合、次の自分バトルフェイズをスキップする。②：このカードが墓地へ送られた場合に発動できる。デッキから「フォトン」魔法・罠カードまたは「キャラクシー」魔法・罠カード1枚を手札に加える。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP012 SER SE SR NP N

ネコーン

地

23PP-JP011

【植物族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、自分のフィールドゾーンにカードが存在しなければ発動できる。デッキから「フィールド魔法カード」1枚を手札に加える。②：このカードが戦闘・効果で破壊され墓地へ送られた場合、自分の墓地のフィールド魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードの原毛カード1枚をデッキから手札に加える。

ATK/1500 DEF/ 500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP011 SER SE SR NP N

ファイナル・クロス

【魔法カード】

23PP-JP010

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：Sモンスターが自分の墓地へ送られた自分ターンに、自分フィールドのSモンスター1体を対象として発動できる。このターン、そのモンスターは1度のバトルフェイズ中に2回攻撃できる。元々のカード名に「ウォリアー」、「シンクロン」、「スターダスト」の内、いずれかを含むSモンスターを対象としてこのカードを発動した場合、さらに自分の墓地のSモンスター1体を選んでその攻撃力分だけ対象のモンスターの攻撃力をアップできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP010 SER SE SR NP N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

DDDD超次元統皇ゼロ・パラドックス 闇

10 | 10

このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①:相手のPゾーンのカード1枚を対象として発動できる。このカードを特殊召喚し、対象のカードを自分のPゾーンに置く。この効果で置いたカードは次のターンのエンドフェイズに破壊される。

【悪魔族／特殊召喚／ペンデュラム／効果】
このカードは通常召喚できず、このカードの効果でのみ特殊召喚できる。①:自分がモンスターをP召喚した時、自分のPゾーンのPスケールの合計がP召喚したモンスターのレベルの合計を超えていれば発動できる。このカードを手札から特殊召喚し、フィールドの他のカードを全て破壊する。その後、このカードを自分のPゾーンに置く事ができる。②:1ターンに1度、自分フィールドの光の表側表示のDDDDモンスターが魔法カードの効果でフィールドから離れた場合に発動する。このカードの攻撃力は６０００になる。

23PP-JP015 ATK/3000 DEF/3000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP015 SER SE SR NP N

ベビー・スパイダー 闇

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①:自分フィールドの闇属性モンスター1体をリリースして発動できる。自分フィールドの全ての「ベビー・スパイダー」のレベルは、この効果を発動するためにリリースしたモンスターのレベル分だけ上がる。②:LPを払わない、墓地のこのカードを除外し、自分フィールドの闇属性モンスターのX未満を1つ取り除き、自分の墓地の闇属性モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

23PP-JP014 ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP014 SER SE SR NP N

分裂するマザー・スパイダー 闇

【昆虫族／効果】
このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①:自分フィールドにモンスターが存在しない場合、このカードは手札から特殊召喚できる。②:このカードをリリースして発動できる。手札・デッキから「ベビー・スパイダー」を3体まで特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターはレベルが5になり、X召喚の素材とする場合、闇属性モンスターのX召喚にしか使用できない。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はXモンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。

23PP-JP013 ATK/ 0 DEF/2300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP013 SER SE SR NP N

武の賢者―アーカス 炎

【機械族／効果】
このカード名はルール上「閃刀」カードとしても扱う。このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①:手札から魔法カード1枚を捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②:自分フィールドのリンクモンスターが戦闘・効果で破壊される場合、代わりに自分の墓地の魔法カード1枚を除外できる。③:このカードが戦闘・効果で破壊され墓地へ送られた場合、除外されている自分の「閃刀」魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

ATK/2400 DEF/ 200

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP018 SER SE SR NP N

シンクロ・ゾーン 罠

【罠カード ∞】

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①:このカードが魔法＆罠ゾーンに存在する限り、お互いにSモンスターでしか攻撃宣言できない。②:チューナー以外のSモンスターが自分の墓地へ送られた場合、そのモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターはチューナーとして扱う。③:相手メインフェイズに、魔法＆罠ゾーンの表側表示のこのカードを墓地へ送って発動できる。自分フィールドのモンスターを素材として召喚する。

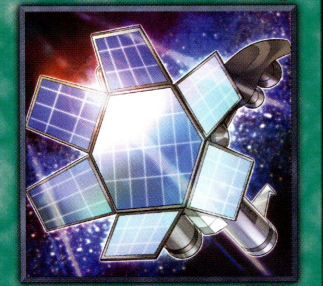
23PP-JP017

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP017 SER SE SR NP N

アディショナル・ミラー・レベル7 魔

【魔法カード】



①:自分フィールドにレベル7モンスターが特殊召喚された場合、手札・デッキから「アディショナル・ミラー・レベル7」2枚を墓地へ送り、そのモンスター1体を対象として発動できる。その同名モンスター2体をデッキから特殊召喚する。その後、自分はこの効果で特殊召喚したモンスターの元々の攻撃力の合計分のダメージを受ける。このカードの発動後、ターン終了時まで自分は1回しかEXデッキからモンスターを特殊召喚できない。

23PP-JP016

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP016 SER SE SR NP N

閃刀姫―レイ 闇

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①:このカードをリリースして発動できる。EXデッキから「閃刀姫」モンスター1体をEXモンスターゾーンに特殊召喚する。この効果は相手ターンでも発動できる。②:このカードが墓地に存在する状態で、自分フィールドの表側表示の「閃刀姫」リンクモンスターが相手の効果でフィールドから離れた場合、または戦闘で破壊された場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/1500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP020 SER SE SR NP N

智の賢者―ヒンメル 地

【機械族／効果】
このカード名はルール上「閃刀」カードとしても扱う。このカード名の①②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①:手札から魔法カード1枚を捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②:自分フィールドのリンクモンスターを対象とする効果を相手が発動した時、自分の墓地から魔法カード2枚を除外して発動できる。その効果を無効にする。③:このカードが戦闘・効果で破壊され墓地へ送られた場合、除外されている自分の「閃刀」魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。

ATK/ 500 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PP-JP019 SER SE SR NP N

コンセプトパック

デッキビルドパック ワイルド・サバイバーズ

2023年3月18日発売／1パック165円(税込)

■1パック：5枚入り　■1ボックス：15パック入り　■カード種類：全45種

手札を公開して闘う「VS」を筆頭に個性的なテーマが登場

パックに収録されたカードだけでデッキ構築が楽しめるのが魅力の商品。今回は手札を公開して様々な効果を使用する「VS」、料理のレシピから多彩な儀式召喚を披露する「ヌーベルズ」、恐竜族全般と相性が良い「超越竜」の3種が登場。また、それぞれのテーマと相性の良いカードが再録されているので、幅広い構築が可能だ。

注目の再録カード

DBWS-JP043　NP　N

儀式召喚に関する様々なサポート効果を持つ、強力な「キャンドール」を初再録。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DBWS-JP035	ヌーベルズ オーベルジュ『A Table』	DBWS-JP017	VS バンテラ
DBWS-JP036	Voici la Carte ～メニューはこちら～	DBWS-JP018	VS ヘヴィ・ボーガー
DBWS-JP037	Recette de Poisson ～魚料理のレシピ～	DBWS-JP019	VS Dr. マッドラヴ
DBWS-JP038	Recette de Viande ～肉料理のレシピ～	DBWS-JP020	VS ブルトンHG
DBWS-JP039	Recette de Personnel ～賄いのレシピ～	DBWS-JP021	VS 龍帝ヴァリウス
DBWS-JP040	Recette de Spécialité ～料理長自慢のレシピ～	DBWS-JP022	闘神の虚像
DBWS-JP041	ハングリーバーガー	DBWS-JP023	Stake Your Soul!
DBWS-JP042	ハンバーガーのレシピ	DBWS-JP024	VS 螺旋流辻風
DBWS-JP043	魔神儀ーキャンドール	DBWS-JP025	VS コンティニュー
DBWS-JP044	魔神儀ータリスマンドラ	DBWS-JP026	VS トリニティ・バースト
DBWS-JP045	儀式の準備	DBWS-JP027	VS 龍帝ノ槍
—		DBWS-JP028	炎舞ー「天璣」
—		DBWS-JP029	ブエリヤベース・ド・ヌーベルズ
—		DBWS-JP030	コンフィラス・ド・ヌーベルズ
—		DBWS-JP031	ボワレティス・ド・ヌーベルズ
—		DBWS-JP032	フォアグラシャ・ド・ヌーベルズ
—		DBWS-JP033	バラムニエル・ド・ヌーベルズ
—		DBWS-JP034	バグリエル・ド・ヌーベルズ

カードNo.	カード名
DBWS-JP001	ゼノ・メテオロス
DBWS-JP002	超越竜メテオロス
DBWS-JP003	超越竜ギガントザウラー
DBWS-JP004	超越竜グレイスザウルス
DBWS-JP005	超越竜ドリルグナトゥス
DBWS-JP006	グラウンド・ゼノ
DBWS-JP007	超越天翔
DBWS-JP008	フロストザウルス
DBWS-JP009	究極伝導恐獣
DBWS-JP010	ジャイアント・レックス
DBWS-JP011	幻創のミセラサウルス
DBWS-JP012	魂喰いオヴィラプター
DBWS-JP013	ベビケラサウルス
DBWS-JP014	プチラノドン
DBWS-JP015	エヴォルカイザー・ソルデ
DBWS-JP016	VS ラゼン

収録テーマピックアップ VS（ヴァンキッシュ・ソウル）

手札のモンスターを相手に見せて必殺の効果を叩き込もう

「VS」たちは手札のモンスターを相手に見せる事で、様々な効果を発揮する特殊なモンスターだ。まずは「闘神の虚像」をリンク召喚して「VS」モンスターを並べる地盤を固めよう。「ラゼン」はデッキから様々な「VS」モンスターを手札に加えられるので、効果を発揮するための重要なカードとなる。手札・フィールドの準備が整ったら「ヴァリウス」で試合開始だ。

闘神の虚像（ロック・オブ・ヴァンキッシャー）

VS ラゼン

VS 龍帝ヴァリウス

相手に対して有利な「VS」をフィールドに用意

自分・相手ターンに該当する属性のモンスターを手札から見せて強力な効果を発動しよう！

収録テーマピックアップ

ヌーベルズ

「レシピ」の材料を揃えて強力な美味しいモンスターをご提供

「ヌーベルズ」の準備に欠かせない「『A Table』」を発動し、「レシピ」に記載された「ヌーベルズ」を儀式召喚して追加効果を狙ってみよう。その後は、「ボワレティス」や「フォアグラシャ」を呼び、高レベルの「ヌーベルズ」を儀式召喚していこう。相手のモンスターをリリースして「ヌーベルズ」を特殊召喚していけば、相手のフィールドをガラ空きにできる。

Nouvellez Auberge 『A Table』

Recette de Poisson ～魚料理のレシピ～

フィールド魔法から「レシピ」を手札に加えて即座に儀式召喚を行おう

ボワレティス・ド・ヌーベルズ

バグリエル・ド・ヌーベルズ

収録テーマピックアップ

超越竜

2体の「メテオロス」を駆使してEXデッキの強力な恐竜族を展開

2種の「メテオロス」は、自身の効果で特殊召喚ができる高レベルの恐竜族。パックに収録されている「グレイスザウルス」や「ドリルグナトゥス」の素材になるだけでなく、ほかの高レベルのS召喚や、ランク12のX召喚をサポートする事も可能だ。

ゼノ・メテオロス

超越竜メテオロス

特殊召喚をして融合・S・Xの恐竜族モンスターの召喚に必要な素材にしよう

DBWS-JP001 ◀SR▶

DBWS-JP004 ◀NP▶ ◀N▶

DBWS-JP003 ◀SR▶

DBWS-JP002 ◀SE▶ ◀UR▶

超越天翔 罠

【罠カード】

DBWS-JP007

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：お互いの墓地のモンスター及び除外されているモンスターの中から、恐竜族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを自分フィールドに特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP007 NP N

グラウンド・ゼノ 魔

【魔法カード】

DBWS-JP006

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：デッキから恐竜族チューナー又は恐竜族の通常モンスター1体を手札に加える。その後、自分の手札を1枚選んで破壊する。②：墓地のこのカードを除外して発動できる。自分の手札・フィールドから、恐竜族の融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを墓地へ送り、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP006 SR

超越竜ドリルグナトゥス 嵐

★★★★★★

DBWS-JP005

【恐竜族／エクシーズ／効果】
レベル6モンスター×2
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードのX素材を1つ取り除き、除外されている自分の恐竜族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。②：X素材が無いこのカードがモンスターとの戦闘で相手に与える戦闘ダメージは0になる。③：このカードが破壊された場合に発動できる。自分の墓地から通常モンスター1体を選んでデッキに戻す。その後、このカードを特殊召喚できる。

ATK/3000 DEF/2300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP005 NP N

VS ヘヴィ・ボーガー 闇

★★★★★★★

DBWS-JP018

【機械族／効果】
このカード名の①②の効果は、それぞれ1ターンに1度しか使用できず、同一チェーン上では発動できない。①：自分・相手のメインフェイズに、機械族以外の自分フィールドの「VS」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に戻し、このカードを手札から特殊召喚する。②：自分・相手ターンに、以下から1つ選択し、その属性の手札のモンスターを1体ずつ相手に見せて発動できる。●地：このターン、このカードは戦闘では破壊されない。●炎・光：相手に1500ダメージを与える。●闇：自分はデッキから1枚ドローする。

ATK/2500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP018 SR

VS パンテラ 地

★★★★

DBWS-JP017

【獣戦士族／効果】
このカード名の①②の効果は、それぞれ1ターンに1度しか使用できず、同一チェーン上では発動できない。①：自分のメインモンスターゾーンにモンスターが存在しない場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：自分・相手ターンに、以下から1つ選択し、その属性の手札のモンスターを1体ずつ相手に見せて発動できる。●地：このターン、このカードは戦闘では破壊されない。●炎・光：このカードと同じ縦列の魔法・罠カードを全て破壊する。

ATK/1700 DEF/1900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP017 NP N

VS ラゼン 炎

★★★★

DBWS-JP016

【戦士族／効果】
このカード名の①②の効果は、それぞれ1ターンに1度しか使用できず、同一チェーン上では発動できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから戦士族以外の「VS」モンスター1体を手札に加える。②：自分・相手ターンに、以下から1つ選択し、その属性の手札のモンスターを1体ずつ相手に見せて発動できる。●炎：このターン、このカードは効果では破壊されない。●炎・闇：このカードと同じ縦列の他のモンスターを全て破壊する。

ATK/1800 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP016 SR

VS 龍帝ヴァリウス 地

DBWS-JP021

【ドラゴン族／効果】
このカード名の①②の効果は、それぞれ1ターンに1度しか使用できず、同一チェーン上では発動できない。①：自分・相手のメインフェイズに、ドラゴン族以外の自分フィールドの「VS」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に戻し、このカードを手札から特殊召喚する。②：自分・相手ターンに、以下から1つ選択し、その属性の手札のモンスターを1体ずつ相手に見せて発動できる。●地：このターン、表側表示のこのカードは相手が発動した効果を受けない。●地・炎・闇：フィールドの光のカード1枚を選んで破壊する。

ATK/3000 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP021 SE UR

VS プルトンHG 炎

DBWS-JP020

【アンデット族／効果】
このカード名の①②の効果は、それぞれ1ターンに1度しか使用できず、同一チェーン上では発動できない。①：相手ターンに、自分のメインモンスターゾーンのモンスターが、存在しない場合または「VS」モンスターのみの場合に発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。②：自分・相手ターンに、以下から1つ選択し、その属性の手札のモンスターを1体ずつ相手に見せて発動できる。●炎：このカードの守備力はターン終了時まで3000アップする。●闇・地：このカードの攻撃力はターン終了時まで3000アップする。

ATK/ 0 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP020 NP N

VS Dr.マッドラヴ 闇

DBWS-JP019

【悪魔族／効果】
このカード名の①②の効果は、それぞれ1ターンに1度しか使用できず、同一チェーン上では発動できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。デッキから「VS」魔法・罠カード1枚を手札に加える。②：自分・相手ターンに、以下から1つ選択し、その属性の手札のモンスターを1体ずつ相手に見せて発動できる。●闇：相手フィールドの表側表示モンスター1体を選び、その攻撃力・守備力を500ダウンする。●闇・地：フィールドの守備力が一番低いモンスター1体を持ち主の手札に戻す。

ATK/1200 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP019 SR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

VS 螺旋流辻風

【魔法カード】

DBWS-JP024

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの「VS」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの表示形式を変更する。その後、自分フィールドの「VS」モンスターの種類の数まで、相手フィールドの表側表示モンスターを選んで裏側守備表示にできる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP024 NP N

Stake Your Soul!

【魔法カード】

DBWS-JP023

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：手札のモンスター1体を相手に見せて発動できる。見せたモンスターとはカード名が異なり、属性が同じ「VS」モンスター1体をデッキから特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターはエンドフェイズに持ち主の手札に戻る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP023 SR

闘神の虚像

【岩石族／リンク／効果】

DBWS-JP022

「VS」モンスター1体
このカードリンク素材にできない。このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「VS」モンスターが存在する限り、自分フィールドの攻撃力が一番高いモンスターと相手は攻撃対象に選択できない。②：自分・相手のメインフェイズに、以下の効果から1つを選択して発動できる。●手札から「VS」モンスター1体を特殊召喚する。●自分の墓地から「VS」モンスター1体を選んで手札に加える。

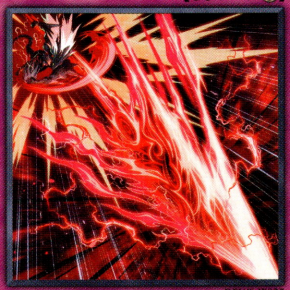
ATK/ 0 LINK－1

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP022 NP N

VS 龍帝ノ槍

【罠カード】



DBWS-JP027

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドに「VS」モンスターが存在し、自分フィールドのカードを対象とするモンスターの効果・魔法・罠カードを相手が発動した時に発動できる。その発動を無効にし破壊する。その後、自分フィールドの「VS」モンスター1体を選んでその攻撃力分のダメージを相手に与える事ができる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP027 NP N

VS トリニティ・バースト

【罠カード】

DBWS-JP026

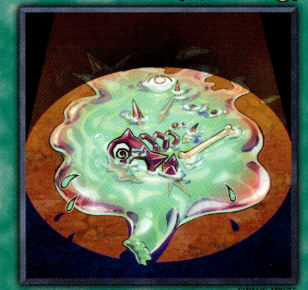
このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：自分フィールドの「VS」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターとは元々の属性が異なる「VS」モンスターを2体まで手札から効果を無効にして特殊召喚する（同名カードは1枚まで）。その後、対象の自分のモンスター及びこの効果で特殊召喚したモンスターの、正面の相手フィールドのカードを全て持ち主の手札に戻す事ができる。この効果で特殊召喚したモンスターはエンドフェイズに持ち主の手札に戻る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP026 SR

VS コンティニュー

【魔法カード】



DBWS-JP025

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：800LPを払い、自分の墓地の「VS」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加えるか守備表示で特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP025 NP N

ポワレティス・ド・ヌーベルズ

DBWS-JP031

【獣戦士族／儀式／効果】

「レシピ」カードにより降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。②：フィールドのモンスターが攻撃・効果の対象になった時に発動できる。自分フィールドの「ヌーベルズ」モンスター1体と自分・相手フィールドの攻撃表示モンスター1体をリリースし、手札・デッキからレベル・5の「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/1200 DEF/1850

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP031 SR

コンフィラス・ド・ヌーベルズ

DBWS-JP030

【戦士族／儀式／効果】

「レシピ」カードにより降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドの魔法・罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。②：フィールドのこのカードが攻撃・効果の対象になった時に発動できる。このカードと自分・相手フィールドの攻撃表示モンスター1体をリリースし、手札・デッキからレベル・3の「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/ 800 DEF/1850

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP030 NP N

ブエリヤベース・ド・ヌーベルズ

DBWS-JP029

【獣戦士族／儀式／効果】

「レシピ」カードにより降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分のデッキの上からカードを5枚めくる。その中から「ヌーベルズ」カード1枚を選んで手札に加える事ができる。残りはデッキに戻す。②：フィールドのこのカードが攻撃・効果の対象になった時に発動できる。このカードと自分・相手フィールドの攻撃表示モンスター1体をリリースし、手札・デッキからレベル・3の「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/ 400 DEF/1850

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP029 NP N

バグリエル・ド・ヌーベルズ 闇

DBWS-JP034

【戦士族／儀式／効果】
「レシピ」カードにより降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動する。相手フィールドの全ての表側表示のカードの効果をターン終了時まで無効にする。「ヌーベルズ」モンスターの効果で特殊召喚した場合、さらに相手フィールドのモンスターを可能な限りリリースする。②：自分・相手ターンに、相手フィールドの攻撃表示モンスター1体を対象として発動する。そのモンスターをリリースし、手札・デッキから「ハングリーバーガー」1体を特殊召喚する。
ATK/2400 DEF/1850

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP034 SE UR

バラムニエル・ド・ヌーベルズ 闇

DBWS-JP033

【戦士族／儀式／効果】
「レシピ」カードにより降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合に発動する。「ヌーベルズ」カードまたは「レシピ」カード1枚をデッキから手札に加える。②：相手フィールドの攻撃表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターをリリースし、手札・デッキからレベル6の「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を特殊召喚する。このカードが「ヌーベルズ」モンスターの効果で特殊召喚されている場合、この効果は相手ターンでも発動できる。
ATK/2000 DEF/1850

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP033 SR

フォアグラシャ・ド・ヌーベルズ 闇

DBWS-JP032

【戦士族／儀式／効果】
「レシピ」カードにより降臨。このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、自分・相手の墓地のカードを合計3枚まで対象として発動できる。そのカードを持ち主のデッキに戻す。②：フィールドのモンスターが攻撃・効果の対象になった時に発動できる。自分フィールドの「ヌーベルズ」モンスター1体と自分・相手フィールドの攻撃表示モンスター1体をリリースし、手札・デッキからレベル5・6の「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を特殊召喚する。
ATK/1600 DEF/1850

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP032 NP N

Recette de Poisson～魚料理のレシピ～ 魔

【魔法カード】

DBWS-JP037

「ヌーベルズ」儀式モンスターの降臨に必要。①：レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を儀式召喚する。この効果で「ブエリヤベース・ド・ヌーベルズ」を儀式召喚した場合、さらに以下の効果を適用できる。
●自分のデッキ・墓地から「Recette de Poisson～魚料理のレシピ～」以外の「レシピ」儀式魔法カード1枚を手札に加える。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP037 NP N

Voici la Carte～メニューはこちら～ 魔

【魔法カード】

DBWS-JP036

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：デッキからカード名が異なる「ヌーベルズ」モンスター2体を相手に見せ、相手はその中から1体選ぶ。そのモンスター1体を自分の手札に加え、残りをデッキに戻す。その後、この効果で手札に加えたモンスターの種族によって以下のカード1枚を自分のデッキ・墓地から選んで手札に加える事ができる。
●戦士族：「Recette de Poisson～魚料理のレシピ～」
●戦士族：「Recette de Viande～肉料理のレシピ～」

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP036 SR

Nouvellez Auberge『ATable』 魔

【魔法カード】

DBWS-JP035

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：このカードの発動時の効果処理として、自分のデッキ・墓地から「レシピ」カード1枚を選んで手札に加える事ができる。②：1ターンに1度、手札から儀式モンスター1体をデッキの一番下に戻して発動できる。自分はデッキから1枚ドローする。③：自分エンドフェイズに、「レシピ」カードを含む自分の墓地のカード2枚を対象として発動できる。そのカードを好きな順番でデッキの下に戻す。その後、自分はデッキから1枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP035 SR

Recette de Spécialité～料理長自慢のレシピ～ 罠

【罠カード】

DBWS-JP040

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「ヌーベルズ」儀式モンスターが存在し、モンスターの効果・魔法・罠カードが発動した時に発動できる。その発動を無効にする。「ヌーベルズ」モンスターの効果で特殊召喚されたモンスターが自分フィールドに存在する場合、さらにその無効にしたカードを破壊できる。②：自分が「ハングリーバーガー」の特殊召喚に成功した場合、墓地のこのカードを除外して発動できる。相手フィールドのモンスターを可能な限りリリースする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP040 NP N

Recette de Personnel～賄いのレシピ～ 罠

【罠カード】

DBWS-JP039

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「ヌーベルズトークン」以外のモンスターが存在し、モンスターの効果・魔法・罠カードが発動した時に発動できる。その発動を無効にする。このトークンのレベルは、対象のモンスターと同じになる。②：魔法&罠ゾーンの表側表示のこのカードを墓地へ送って発動できる。レベルの合計が儀式召喚するモンスターと同じになるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を儀式召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP039 NP N

Recette de Viande～肉料理のレシピ～ 魔

【魔法カード】

DBWS-JP038

「ヌーベルズ」儀式モンスターの降臨に必要。①：レベルの合計が儀式召喚するモンスターのレベル以上になるように、自分の手札・フィールドのモンスターをリリースし、手札から「ヌーベルズ」儀式モンスター1体を儀式召喚する。この効果で「コンフィラス・ド・ヌーベルズ」を儀式召喚した場合、さらに以下の効果を適用できる。
●相手フィールドの守備表示モンスターを全て裏側守備表示にする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

DBWS-JP038 NP N

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

構築済みデッキ

ストラクチャーデッキ 宝玉の伝説

2022年6月25日発売／1320円(税込)

■構築済みデッキ(カード40枚)：1個　■超越する絆の光パック(カード5枚)：1パック
■特典カード:4枚　■特製デュエルフィールド(1人分)/ プレイングガイド：1枚

究極の切り札を手に入れた「宝玉獣」デッキ

アニメ『GX』で登場したヨハンの「宝玉獣」構築済みデッキだ。「宝玉獣」をサポートする魔法・罠の新カードに加え、凄まじい効果を持つ融合モンスターの切り札「レインボー・ドラゴン オーバー・ドライブ」も登場。これで「宝玉獣」がより実戦的になった。また、特典カードには雰囲気を盛り上げるトークンも収録されている。

注目の再録カード

SD44-JP030　N

墓地にある時に効果を発動できる「宝玉の加護」などをデッキから墓地へ送ろう。

収録カードリスト

カードNo.	カード名
SD44-JP001	宝玉獣 ルビー・カーバンクル
SD44-JP002	宝玉獣 アメジスト・キャット
SD44-JP003	宝玉獣 エメラルド・タートル
SD44-JP004	宝玉獣 トパーズ・タイガー
SD44-JP005	宝玉獣 アンバー・マンモス
SD44-JP006	宝玉獣 コバルト・イーグル
SD44-JP007	宝玉獣 サファイア・ペガサス
SD44-JP008	究極宝玉神 レインボー・ダーク・ドラゴン
SD44-JP009	宝玉の先導者
SD44-JP010	宝玉の守護者
SD44-JP011	降雷皇ハモン
SD44-JP012	ディメンション・アトラクター
SD44-JP013	接触するG
SD44-JP014	灰流うらら
SD44-JP015	屋敷わらし
SD44-JP016	宝玉神覚醒
SD44-JP017	宝玉の加護
SD44-JP018	虹の古代都市－レインボー・ルイン
SD44-JP019	虹の架け橋
SD44-JP020	宝玉の導き
SD44-JP021	宝玉の恵み
SD44-JP022	宝玉の氾濫
SD44-JP023	宝玉の契約
SD44-JP024	宝玉の樹
SD44-JP025	宝玉の解放
SD44-JP026	レア・ヴァリュー
SD44-JP027	オーバー・ザ・レインボー
SD44-JP028	アドバンスド・ダーク
SD44-JP029	ドラゴン・目覚めの旋律
SD44-JP030	おろかな副葬
SD44-JP031	コズミック・サイクロン
SD44-JP032	宝玉の祝福
SD44-JP033	宝玉の奇跡
SD44-JP034	宝玉の玲瓏
超越する絆の光パック	
SD44-JPP01	究極宝玉神 レインボー・ドラゴン オーバー・ドライブ
SD44-JPP02	究極宝玉神 レインボー・オーバー・ドラゴン
SD44-JPP03	究極宝玉獣 レインボー・ドラゴン
SD44-JPP04	心の架け橋
SD44-JPP05	宝玉の絆
特典カード	
SD44-JPS01	究極宝玉神 レインボー・ドラゴン
SD44-JPT01	ヨハン・アンデルセン－宝玉獣との絆－
SD44-JPT02	伝説を解き放つ者 ヨハンとルビー
SD44-JPT03	宝玉獣トークン
—	

収録テーマピックアップ

宝玉獣

「宝玉獣」をそろえて「究極宝玉神」を呼び出す

「サファイア・ペガサス」や「ルビー・カーバンクル」の効果を駆使してフィールドに「宝玉獣」カードをそろえて、「究極宝玉神」で押し切るのが動きの基本となる。『AC2022』で登場した「A宝玉獣」を取り込めばより強力に仕上がるぞ。

特殊召喚の条件を満たす

リリースして特殊召喚

フィールド・墓地から除外して特殊召喚

宝玉の祝福

罠

【罠カード】

SD44-JP032

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分の魔法＆罠ゾーンの「宝玉獣」モンスターカードを2枚まで選んで特殊召喚し、その元々の攻撃力の合計分だけ自分のLPを回復する。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分の魔法＆罠ゾーンに「宝玉獣」カードが1枚も存在しない場合、このカードを除外して発動できる（ダメージステップでも発動可能）。自分のデッキの一番上のカードをめくり、それが「宝玉獣」モンスターだった場合、そのモンスターを手札に加えるか特殊召喚する。違った場合、そのカードを墓地へ送る。

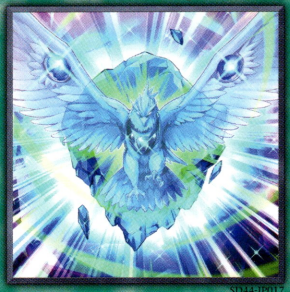
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JP032 ◀N▶

宝玉の加護

魔

【魔法カード】



SD44-JP017

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドの「宝玉獣」モンスターカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。その後、そのカードの元々の種族・属性・レベル・攻撃力・守備力を持つ「宝玉獣トークン」1体を自分フィールドに特殊召喚する。②：このカードが墓地に存在し、自分の魔法＆罠ゾーンに「宝玉獣」カードが1枚も存在しない場合、このカードを除外して発動できる（ダメージステップでも発動可能）。自分の魔法＆罠ゾーンの「宝玉獣」モンスターカード1枚を選んで特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JP017 ◀N▶

宝玉神覚醒

魔

【魔法カード】

SD44-JP016

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：手札の「究極宝玉神」モンスター1体を相手に見せ、以下の効果から1つを選択して発動できる。または自分フィールドに「究極宝玉神」モンスターが存在する場合、以下の効果から1つ、または両方を選択して発動できる。

●デッキから「希け橋」カードまたは「オーバー・ザ・レインボー」1枚を選び、手札にかえるか墓地へ送る。

●自分の手札・デッキ・墓地の「宝玉獣」モンスター1体または自分の魔法＆罠ゾーンの「宝玉獣」モンスターカード1枚を選んで特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JP016 ◀NP▶

宝玉の玲瓏

罠

【罠カード】

SD44-JP034

①：「宝玉の玲瓏」は自分フィールドに1枚しか表側表示で存在できない。②：自分フィールドの「宝玉獣」モンスターの攻撃力は、その元々の守備力分アップする。③：自分の魔法＆罠ゾーンに「宝玉獣」カードが1枚も存在しない場合、魔法＆罠ゾーンの表側表示のこのカードを墓地へ送って発動できる（ダメージステップでも発動可能）。自分の手札・墓地から「宝玉獣」モンスター1体を選んで特殊召喚する。このターン、自分が受ける全てのダメージは半分になる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JP034 ◀N▶

宝玉の奇跡

罠

【罠カード】

SD44-JP033

このカード名の②の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：モンスターの効果・魔法・罠カードが発動した時に発動できる。自分フィールドの「宝玉獣」カード1枚を選んで破壊し、その発動を無効にし破壊する。②：このカードが墓地に存在する状態で、自分の魔法＆罠ゾーンに「宝玉獣」カードが1枚も存在しない場合、このカードを除外して発動できる（ダメージステップでも発動可能）。自分の手札・デッキ・墓地から「宝玉獣」モンスター1体を選び、表示形式を変更せずに自分の魔法＆罠ゾーンに表側表示で置く。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JP033 ◀NP▶

心の架け橋

魔

【魔法カード】

SD44-JPP04

このカード名の②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分は通常召喚に加えて1度だけ、自分メインフェイズに「宝玉獣」モンスター1体を召喚できる。②：自分メインフェイズに発動できる。自分の手札・フィールドの「宝玉獣」カード1枚を選んで破壊し、デッキから「宝玉」魔法・罠カード1枚を手札に加える。③：自分の魔法＆罠ゾーンに「宝玉獣」カードが1枚も存在しない場合、相手フィールドのカード1枚を対象として発動できる（ダメージステップでも発動可能）。そのカードとこのカードを持ち主の手札に戻す。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JPP04 ◀SE▶ ◀SR▶

究極宝玉神 レインボー・ドラゴン オーバー・ドライブ

光

SD44-JPP01

【ドラゴン族／融合／効果】

「究極宝玉神」モンスター＋「宝玉獣」モンスター×7

「究極宝玉神」モンスターの特殊召喚に成功しているデュエル中に、自分のフィールド・墓地の上記カードを除外した場合のみ特殊召喚できる。①：除外されている自分の「宝玉獣」モンスターが7種類以上の場合、このカードの攻撃力は7000アップする。②：自分・相手ターンに、このターン戦闘を行っていないこのカードをリリースして発動できる。フィールドのカードを全て持ち主のデッキに戻し、除外されている自分の「宝玉獣」モンスターを任意の数だけ選んで特殊召喚する。

ATK/4000 DEF/ 0

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD44-JPP01 ◀SE▶ ◀UR▶

超越する絆の光パック

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

構築済みデッキ

STRUCTURE DECK R
ーデビルズ・ゲートー

2022年8月6日発売／1320円(税込) ■構築済みデッキ(カード40枚):1個 ■開かれし深淵の扉パック(カード全5種/ウルトラレア仕様1枚/スーパーレア仕様4枚収録):1パック ■特製デュエルフィールド(1人分)/プレイングガイド:1枚

相手が発動した効果を自身が有利になる効果に変更してしまう！

「暗黒界」を中心に悪魔族で構成された構築済みデッキ。「暗黒界」は手札から〝捨てられた〟場合に発動する効果を多く持ち、手札を捨てられるカードは非常に重要となる。新規カードの「暗黒界の龍神王 グラファ」を使えば相手が発動した効果を〝自分が手札を捨てる〟に変更できるため相手の妨害と自分の展開を同時に行える。

注目の再録カード

SR13-JPP04 SE SR

「暗黒界」デッキの主力となる1枚で今回のデッキでも十分に活躍が見込める。

収録カードリスト

カードNo.	カード名
SR13-JP035	暗黒よりの軍勢
SR13-JP036	暗黒界の洗脳
SR13-JP037	マインドクラッシュ
SR13-JP038	魔のデッキ破壊ウイルス
SR13-JP039	バージェストマ・ディノミスクス
SR13-JP040	スキルドレイン
開かれし深淵の扉パック	
SR13-JPP01	暗黒界の龍神王 グラファ
SR13-JPP02	暗黒界の登極
SR13-JPP03	暗黒界の龍神 グラファ
SR13-JPP04	暗黒界の術師 スノウ
SR13-JPP05	暗黒界の門
—	
—	
—	
—	
—	
—	

カードNo.	カード名
SR13-JP017	暗黒界の番兵 レンジ
SR13-JP018	未界域のモスマン
SR13-JP019	未界域のツチノコ
SR13-JP020	深淵の結界像
SR13-JP021	悪魔嬢リリス
SR13-JP022	魔轟神レイヴン
SR13-JP023	絶対王 バック・ジャック
SR13-JP024	トークンコレクター
SR13-JP025	暗黒界の傀儡
SR13-JP026	暗黒界の文殿
SR13-JP027	暗黒界の取引
SR13-JP028	暗黒界の援軍
SR13-JP029	暗黒界に続く結界通路
SR13-JP030	暗黒界の雷
SR13-JP031	墓穴の道連れ
SR13-JP032	手札抹殺
SR13-JP033	ダーク・オカルティズム
SR13-JP034	暗黒界の懲罰

カードNo.	カード名
SR13-JP001	暗黒界の魔神王 レイン
SR13-JP002	暗黒界の門番 ゼンタ
SR13-JP003	暗黒界の隠者 バアル
SR13-JP004	暗黒界の魔神 レイン
SR13-JP005	暗黒界の鬼神 ケルト
SR13-JP006	暗黒界の闇神 ラチナ
SR13-JP007	暗黒界の武神 ゴルド
SR13-JP008	暗黒界の軍神 シルバ
SR13-JP009	暗黒界の狂王 ブロン
SR13-JP010	暗黒界の尖兵 ベージ
SR13-JP011	暗黒界の狩人 ブラウ
SR13-JP012	暗黒界の斥候 スカー
SR13-JP013	暗黒界の刺客 カーキ
SR13-JP014	暗黒界の策士 グリン
SR13-JP015	暗黒界の導師 セルリ
SR13-JP016	暗黒界の騎士 ズール

収録テーマピックアップ

暗黒界

速攻魔法で融合召喚を狙い素材になるモンスターの効果も活用！

これまでの「暗黒界」とは異なる新しい動きとして「暗黒界の登極」を使用した融合召喚がある。「暗黒界」を素材にする場合は〝手札から捨てる〟扱いにできるため素材になったモンスターの効果を発動できるので、「暗黒界の隠者 バアル」の効果で「暗黒界の龍神 グラファ」も一緒に特殊召喚できる。融合召喚に成功したら相手の効果を変更する効果で動きを封じよう。

暗黒界の龍神王 グラファ

相手の効果を変更して選択肢を減らす！

暗黒界の隠者 バアル

暗黒界の龍神 グラファ

融合召喚！

暗黒界の登極

OTHER CARD

暗黒界の隠者 パアル

闇

SR13-JP003

【悪魔族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが効果で手札から墓地へ捨てられた場合、「暗黒界の隠者 パアル」以外の自分の墓地の「暗黒界」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを自分または相手フィールドに特殊召喚する。相手の効果で捨てられた場合、さらに自分の手札・墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、悪魔族モンスター1体を選んで自分または相手フィールドに特殊召喚できる。

ATK/ 300 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JP003 SR

暗黒界の門番 ゼンタ

闇

SR13-JP002

【悪魔族／効果】
自分は「暗黒界の門番 ゼンタ」を1ターンに1度しか特殊召喚できない。①：このカードを手札から墓地へ捨てて発動できる。デッキから「暗黒界の門」1枚を手札に加える。②：このカードが除外された場合、自分フィールドに「暗黒界」カード1枚が存在していれば発動できる。このカードを特殊召喚する。

ATK/1000 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JP002 SR

暗黒界の魔神王 レイン

闇

SR13-JP001

【悪魔族／効果】
①：このカードは自分フィールドのレベル7以下の「暗黒界」モンスター1体を持主主の手札に戻し、墓地から特殊召喚できる。②：このカードが効果で手札から墓地へ捨てられた場合に発動できる。デッキから「暗黒界の魔神王 レイン」以外のレベル6以上の「暗黒界」モンスター1体を手札に加える。相手の効果で捨てられた場合、さらに自分のデッキ・墓地からレベル4以下の「暗黒界」モンスター1体を選んで自分または相手フィールドに特殊召喚できる。

ATK/3000 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JP001 UR

暗黒界の懲罰

罠

【罠カード】

SR13-JP034

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分または相手がモンスターを召喚・特殊召喚する際に発動できる。それを無効にし、そのモンスターを破壊する。その後、手札から悪魔族モンスター1体を選んで捨てる。②：自分フィールドの「暗黒界」モンスターが戦闘または相手の効果で破壊される場合、代わりに墓地のこのカードを除外できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JP034 SR

暗黒界の文殿

魔

【魔法カード】

SR13-JP026

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに発動できる。手札から「暗黒界」モンスター1体を選んで捨て、自分フィールドの全ての「暗黒界」モンスターの攻撃力はターン終了時までこの効果で捨てたモンスターのレベル×100アップする。②：元々の種族が悪魔族のモンスターが「暗黒界」カードの効果または相手の効果で自分の手札から捨てられた場合に発動できる（ダメージステップでも発動可能）。自分の手札を1枚選んで捨てる。その後、自分はデッキから2枚ドローする。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JP026 SR

暗黒界の傀儡

魔

【魔法カード】

SR13-JP025

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：お互いの墓地のカードを合計9枚まで対象として発動できる。そのカードを除外する。その後、手札から悪魔族モンスター1体を選んで捨てる。②：自分メインフェイズに墓地のこのカードを除外し、除外されている自分の悪魔族モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを手札に加える。この効果はこのカードが墓地へ送られたターンには発動できない。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JP025 SR

暗黒界の登極

魔

【魔法カード】

SR13-JPP02

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：お互いのメインフェイズに発動できる。自分のフィールド・墓地から、悪魔族の融合モンスターカードによって決められた融合素材モンスターを除外し、その融合モンスター1体をEXデッキから融合召喚する。「暗黒界」モンスターを融合召喚する場合、手札のモンスターを捨てて融合素材とする事もできる。②：このカードが墓地に存在する場合、自分メインフェイズに発動できる。このカードを手札に加える。その後、手札から「暗黒界」モンスター1体を選んで捨てる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JPP02 SE SR

暗黒界の龍神王 グラファ

闇

SR13-JPP01

【悪魔族／融合／効果】
「暗黒界の龍神 グラファ」＋闇属性モンスター
このカード名の①の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：相手がモンスターの効果・通常魔法・通常罠カードを発動した時に発動できる。その効果は「相手はお互いの手札を1枚選んで捨てる」による。②：融合召喚したこのカードが相手によってフィールドから離れた場合に発動できる。自分の墓地のモンスター及び除外されている自分のモンスターの中から、「暗黒界の龍神 グラファ」1体を選んで特殊召喚する。その後、手札がまるプレイヤーは自分の手札を1枚選んで捨てる。

ATK/3200 DEF/2300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SR13-JPP01 SE UR

開かれし深淵の扉パック

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

構築済みデッキ

ストラクチャーデッキ 蟲惑魔の森

2022年12月3日発売／1320円(税込) ■構築済みデッキ(カード43枚):1個
■狂宴への誘いパック(カード5枚):1パック ■特製デュエルフィールド(1人分)/ プレイングガイド:1枚

新エクシーズ&リンクでさらなる罠へと誘う

「落とし穴」通常罠や「ホール」通常罠を自由自在に操り、相手を惑わす戦術が得意な「蟲惑魔」をすぐに楽しめる構築済みデッキ。「蟲惑魔」のデッキに重要なカードや多種の「落とし穴」通常罠を収録。さらに新たな「蟲惑魔」カードも収録されているので、すでに「蟲惑魔」デッキを使用している人も新しい体験ができるだろう。

注目の再録カード

SD45-JP034 N

通常罠が多く採用されているため、幅広い状況に対応した罠カードをセット可能。

収録カードリスト

カードNo.	カード名
SD45-JP033	墓穴ホール
SD45-JP034	トラップトリック
SD45-JP035	幻影騎士団シェード・ブリガンダイン
SD45-JP036	アーティファクトの神智
SD45-JP037	ナチュルの神星樹
SD45-JP038	御前試合
SD45-JP039	フレシアの蟲惑魔
SD45-JP040	アロメルスの蟲惑魔
SD45-JP041	クラリアの蟲惑魔
	狂宴への誘いパック
SD45-JPP01	シトリスの蟲惑魔
SD45-JPP02	アティプスの蟲惑魔
SD45-JPP03	セラの蟲惑魔
SD45-JPP04	ランカの蟲惑魔
SD45-JPP05	ホールティアの蟲惑魔
—	—
—	—
—	—

カードNo.	カード名
SD45-JP017	紫宵の機界騎士
SD45-JP018	蒼穹の機界騎士
SD45-JP019	アーティファクトーモラルタ
SD45-JP020	ファイヤー・ハンド
SD45-JP021	アイス・ハンド
SD45-JP022	サンダー・ハンド
SD45-JP023	蟲惑の園
SD45-JP024	蟲惑の誘い
SD45-JP025	サンダー・ボルト
SD45-JP026	ハーピィの羽根帚
SD45-JP027	狂惑の落とし穴
SD45-JP028	落とし穴
SD45-JP029	奈落の落とし穴
SD45-JP029	奈落の落とし穴
SD45-JP030	煉獄の落とし穴
SD45-JP031	蟲惑の落とし穴
SD45-JP031	蟲惑の落とし穴
SD45-JP032	底なし落とし穴

カードNo.	カード名
SD45-JP001	ブティカの蟲惑魔
SD45-JP002	キノの蟲惑魔
SD45-JP003	アトラの蟲惑魔
SD45-JP004	トリオンの蟲惑魔
SD45-JP005	カズーラの蟲惑魔
SD45-JP006	ティオの蟲惑魔
SD45-JP007	リセの蟲惑魔
SD45-JP008	ジーナの蟲惑魔
SD45-JP009	怪粉壊獣ガダーラ
SD45-JP010	粘糸壊獣クモグス
SD45-JP011	応戦するG
SD45-JP012	共振虫
SD45-JP013	ローンファイア・ブロッサム
SD45-JP014	増殖するG
SD45-JP015	薔薇恋人
SD45-JP016	時花の賢者ーフルール・ド・サージュ

収録テーマピックアップ 蟲惑魔

新規カードで多彩なルートを獲得！強固な布陣を即座に作り上げろ！

召喚成功時にデッキから好きな「蟲惑魔」モンスターを用意できる「ランカ」から盤面を作っていこう。「蟲惑魔」を追加で召喚できる「蟲惑の園」を手札に加える「ブティカ」や、リンク・X召喚をサポートする「キノ」など、新規カードのおかげでよりバリエーション豊かな展開方法を選べる。罠カードを複数セットして攻撃力の高い「シトリス」を呼べば準備完了だ。

キノの蟲惑魔

「キノの蟲惑魔」を呼び、リンク召喚へつなごう

シトリスの蟲惑魔

ランカの蟲惑魔

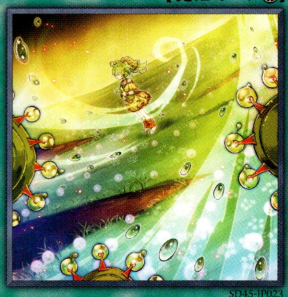
フィールド魔法を手札に加えてX・リンクの素材に

蟲惑の園

ブティカの蟲惑魔

蠱惑の園

【魔法カード】



SD45-JP023

このカード名の③の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分は通常召喚に加えて1度だけ、自分メインフェイズに「蠱惑魔」モンスター1体を召喚できる。②：このカードがフィールドゾーンに存在する限り、自分の昆虫族・植物族モンスターは、それぞれ1ターンに1度だけ戦闘では破壊されない。③：自分フィールドのモンスター1体を除外して発動できる。自分の手札・墓地から「蠱惑魔」モンスター1体を選んで特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JP023 SR

キノの蠱惑魔

地

SD45-JP002

【昆虫族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドに「蠱惑魔」モンスターが存在する場合、自分・相手のメインフェイズに発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時までお互昆虫・植物族モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。②：このカードはモンスターゾーンに存在する限り、「ホール」通常罠カード及び「落とし穴」通常罠カードの効果を受けない。③：自分の魔法＆罠ゾーンにヒットされたカードはそれぞれ1ターンに1度だけ効果では破壊されない。

ATK/1300 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JP002 SR

プティカの蠱惑魔

地

SD45-JP001

【植物族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚に成功した時に発動できる。デッキから「蠱惑の園」1枚を手札に加える。②：このカードが特殊召喚に成功した場合、相手フィールドの特殊召喚されたモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを除外する。次のスタンバイフェイズに、相手は除外されている自身のモンスター1体を選んで特殊召喚できる。③：このカードはモンスターゾーンに存在する限り、「ホール」通常罠カード及び「落とし穴」通常罠カードの効果を受けない。

ATK/ 900 DEF/1900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JP001 SR

狂宴への誘いパック

狂惑の落とし穴

【罠カード】

SD45-JP027

このカード名のカードは1ターンに1枚しか発動できない。①：相手がモンスターの特殊召喚に成功したターン、相手フィールドの攻撃力2000以上のモンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを破壊する。その後、自分の墓地に「ホール」通常罠カードまたは「落とし穴」通常罠カードが存在する場合、相手の墓地からモンスター1体を選んで除外できる。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JP027 SR

蠱惑の誘い

【魔法カード】

SD45-JP024

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：昆虫族・植物族のレベル4モンスター1体または通常罠カード1枚を手札から捨てて発動できる。自分はデッキから2枚ドローする。②：墓地のこのカードを除外し、除外されている自分の、昆虫族・植物族のレベル4モンスター1体または通常罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードをデッキの一番下に戻す。

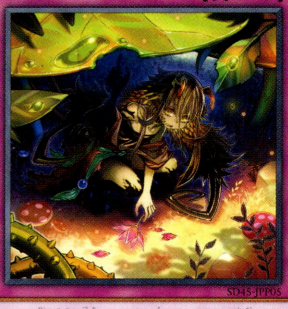
©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JP024 SR

ホールティアの蠱惑魔

罠

【罠カード】



SD45-JPP05

このカード名の①②の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか使用できない。このカードは手札から通常罠カード1枚を捨て、セットしたターンに発動する事もできる。①：このカードは発動後、通常モンスター（植物族・地・星4・攻400／守2400）となり、モンスターゾーンに守備表示で特殊召喚する（罠カードとしては扱われない）。②：墓地のこのカードを除外し、自分の墓地の「蠱惑魔」モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターを特殊召喚する。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JPP05 SE SR

アティプスの蠱惑魔

地

SD45-JPP02

【昆虫族／リンク／効果】
昆虫族・植物族モンスターを含むモンスター2体以上
①：リンク召喚したこのカードは貫カードの効果を受けない。②：自分の墓地に通常罠カードが存在する限り、自分フィールドの蠱惑魔モンスターの攻撃力は100アップする。③：1ターンに1度、自分フィールドの昆虫族・植物族モンスター2組まで、相手フィールドの表側表示のカードを対象として発動できる。そのカードの効果をターン終了時まで無効にする。その後、山札を1枚墓地へ送る。
●自分の墓地から通常罠カード1枚を除外し、対象の表側表示のカードの片方を選んで破壊する。

ATK/1800 LINK-3

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JPP02 SE SR

シトリスの蠱惑魔

地

★★★★

SD45-JPP01

【植物族／エクシーズ／効果】
レベル4モンスター×2
このカードの②③の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：X素材を持っているこのカードは、このカードが参照しているモンスターと同じ種族のモンスターにカードを移し（この効果によって移されたカードの効果を受けない）、このカードのX素材を1つ取り除いて発動できる。デッキから「蠱惑魔」モンスター1体を手札に加える。③：元々の持ち主が相手となるモンスターが効果で墓地へ送られた場合または除外された時に発動できる。そのカード1体を選んでこのカードのX素材とする。

ATK/2500 DEF/ 300

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

SD45-JPP01 SE UR

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

スペシャルパック／セット

デュエルロワイヤル デッキセットEX ROUND2

2022年4月29日発売／3850円(税込)　■「溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム」デッキ：1個(40枚)
■「伝説の都 アトランティス」デッキ：1個(40枚)　■「サクリファイス」デッキ：1個(42枚)
■「仮面魔獣デス・ガーディウス」デッキ：1個(40枚)　■特製デュエリストカードプロテクター(45枚入り)：4種
■特製デュエルフィールド(1人分)/プレイガイド：4種　■特製セパレーター：4種　■特製ストレージボックス：1個

動画企画と連動するデッキの商品化第2弾

〝大人の真剣勝負〟が観られる著名人デュエリストの動画企画「デュエルロワイヤル」で使用されたデッキを商品化。4つのデッキに加えて「デュエルロワイヤル」のロゴがあしらわれたプロテクターやフィールド、セパレーター、ストレージボックスを同梱。

注目の再録カード

DR02-JPA02　UR　N

古いカードだが、現代のデュエルでも相手モンスターを除去する目的で使われる。

収録カードリスト　「溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム」デッキ

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DR02-JPA27	アヌビスの呪い	DR02-JPA13	ステルスバード	DR02-JPA01	ヒューマノイド・スライム
DR02-JPA28	身代わりの闇	DR02-JPA14	魂を削る死霊	DR02-JPA02	溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム
DR02-JPA29	拷問車輪	DR02-JPA15	闇の仮面	DR02-JPA02	溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム
DR02-JPA29	拷問車輪	DR02-JPA16	メタモルポット	DR02-JPA02	溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム
DR02-JPA29	拷問車輪	DR02-JPA17	死者蘇生	DR02-JPA03	レジェンド・デビル
DR02-JPA30	不吉な占い	DR02-JPA18	強欲な壺	DR02-JPA04	地獄詩人ヘルボエマー
DR02-JPA31	旅人の試練	DR02-JPA19	悪夢の鉄檻	DR02-JPA05	リバイバルスライム
DR02-JPA32	メタル・リフレクト・スライム	DR02-JPA19	悪夢の鉄檻	DR02-JPA06	キラー・トマト
—	—	DR02-JPA19	悪夢の鉄檻	DR02-JPA06	キラー・トマト
—	—	DR02-JPA20	魔界の足枷	DR02-JPA06	キラー・トマト
—	—	DR02-JPA21	暗黒の扉	DR02-JPA07	ニュードリュア
—	—	DR02-JPA22	悪夢の拷問部屋	DR02-JPA08	ホールディング・アームズ
—	—	DR02-JPA23	波動キャノン	DR02-JPA09	ボーガニアン
—	—	DR02-JPA24	闇の護封剣	DR02-JPA10	デス・コアラ
—	—	DR02-JPA25	自業自得	DR02-JPA11	クリッター
—	—	DR02-JPA26	仕込みマシンガン	DR02-JPA12	魔犬オクトロス

収録カードリスト　「伝説の都 アトランティス」デッキ

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DR02-JPB20	伝説の都 アトランティス	DR02-JPB09	グリズリーマザー	DR02-JPB01	ギガ・ガガギゴ
DR02-JPB20	伝説の都 アトランティス	DR02-JPB09	グリズリーマザー	DR02-JPB01	ギガ・ガガギゴ
DR02-JPB21	サイクロン	DR02-JPB09	グリズリーマザー	DR02-JPB01	ギガ・ガガギゴ
DR02-JPB22	早すぎた埋葬	DR02-JPB10	ペンギン・ナイトメア	DR02-JPB02	ジェノサイドキングサーモン
DR02-JPB23	聖なるバリア －ミラーフォース－	DR02-JPB11	ニードル・ギルマン	DR02-JPB02	ジェノサイドキングサーモン
DR02-JPB24	激流葬	DR02-JPB12	黄泉へ渡る船	DR02-JPB03	海竜－ダイダロス
DR02-JPB25	砂塵の大竜巻	DR02-JPB12	黄泉へ渡る船	DR02-JPB03	海竜－ダイダロス
DR02-JPB26	リビングデッドの呼び声	DR02-JPB13	死者蘇生	DR02-JPB04	巨大戦艦 クリスタル・コア
—	—	DR02-JPB14	強欲な壺	DR02-JPB05	アトランティスの戦士
—	—	DR02-JPB15	ライトニング・ボルテックス	DR02-JPB05	アトランティスの戦士
—	—	DR02-JPB16	大嵐	DR02-JPB05	アトランティスの戦士
—	—	DR02-JPB17	テラ・フォーミング	DR02-JPB06	アビス・ソルジャー
—	—	DR02-JPB17	テラ・フォーミング	DR02-JPB06	アビス・ソルジャー
—	—	DR02-JPB18	アクア・ジェット	DR02-JPB07	氷の精霊 アクエリア
—	—	DR02-JPB19	サルベージ	DR02-JPB07	氷の精霊 アクエリア
—	—	DR02-JPB20	伝説の都 アトランティス	DR02-JPB08	マーメイド・ナイト

収録カードリスト　「サクリファイス」デッキ

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DR02-JPC23	イリュージョンの儀式	DR02-JPC11	クリッター	DR02-JPC01	千眼の邪教神
DR02-JPC24	高等儀式術	DR02-JPC12	サクリファイス	DR02-JPC01	千眼の邪教神
DR02-JPC25	早すぎた埋葬	DR02-JPC12	サクリファイス	DR02-JPC02	溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム
DR02-JPC26	聖なるバリア －ミラーフォース－	DR02-JPC12	サクリファイス	DR02-JPC03	魔導戦士 ブレイカー
DR02-JPC27	砂塵の大竜巻	DR02-JPC13	死者蘇生	DR02-JPC04	キラー・トマト
DR02-JPC28	亜空間物質転送装置	DR02-JPC14	強欲な壺	DR02-JPC04	キラー・トマト
DR02-JPC29	重力解除	DR02-JPC15	大嵐	DR02-JPC05	マンジュ・ゴッド
DR02-JPC30	リビングデッドの呼び声	DR02-JPC16	ダーク・バースト	DR02-JPC05	マンジュ・ゴッド
DR02-JPC31	サウザンド・アイズ・サクリファイス	DR02-JPC17	融合	DR02-JPC05	マンジュ・ゴッド
DR02-JPC32	クリッチー	DR02-JPC18	シールドクラッシュ	DR02-JPC06	センジュ・ゴッド
—		DR02-JPC19	サイクロン	DR02-JPC07	ソニックバード
—		DR02-JPC20	収縮	DR02-JPC07	ソニックバード
—		DR02-JPC21	月の書	DR02-JPC08	黒き森のウィッチ
—		DR02-JPC22	スケープ・ゴート	DR02-JPC09	黒蠍ー棘のミーネ
—		DR02-JPC23	イリュージョンの儀式	DR02-JPC09	黒蠍ー棘のミーネ
—		DR02-JPC23	イリュージョンの儀式	DR02-JPC10	黒蠍ー罠はずしのクリフ

収録カードリスト　「仮面魔獣デス・ガーディウス」デッキ

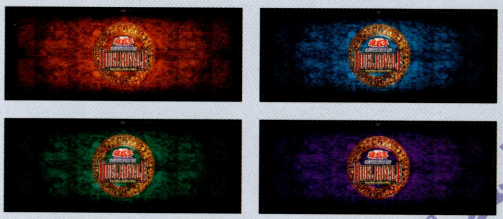
カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
DR02-JPD22	予想GUY	DR02-JPD10	クリッター	DR02-JPD01	メルキド四面獣
DR02-JPD23	サイクロン	DR02-JPD11	魔犬オクトロス	DR02-JPD01	メルキド四面獣
DR02-JPD24	スケープ・ゴート	DR02-JPD12	深淵の暗殺者	DR02-JPD01	メルキド四面獣
DR02-JPD25	早すぎた埋葬	DR02-JPD13	ジャイアントウィルス	DR02-JPD02	仮面呪術師カースド・ギュラ
DR02-JPD26	聖なるバリア －ミラーフォース－	DR02-JPD13	ジャイアントウィルス	DR02-JPD02	仮面呪術師カースド・ギュラ
DR02-JPD27	砂塵の大竜巻	DR02-JPD13	ジャイアントウィルス	DR02-JPD03	仮面魔獣デス・ガーディウス
DR02-JPD28	リビングデッドの呼び声	DR02-JPD14	メタモルポット	DR02-JPD03	仮面魔獣デス・ガーディウス
DR02-JPD29	強化蘇生	DR02-JPD15	死者蘇生	DR02-JPD03	仮面魔獣デス・ガーディウス
—		DR02-JPD16	強欲な壺	DR02-JPD04	ダーク・ネクロフィア
—		DR02-JPD17	ライトニング・ボルテックス	DR02-JPD05	冥界の魔王 ハ・デス
—		DR02-JPD18	大嵐	DR02-JPD06	死霊騎士デスカリバー・ナイト
—		DR02-JPD19	遺言の仮面	DR02-JPD07	ニュート
—		DR02-JPD19	遺言の仮面	DR02-JPD08	キラー・トマト
—		DR02-JPD20	強制転移	DR02-JPD08	キラー・トマト
—		DR02-JPD20	強制転移	DR02-JPD08	キラー・トマト
—		DR02-JPD21	貪欲な壺	DR02-JPD09	ニュードリュア

特製セパレーター

特製デュエリストカードプロテクター

特製ストレージボックス

特製デュエルフィールド



注目の再録カード

Xモンスターを投入しているデッキであればどんなデッキでも活躍できるカード。

スペシャルパック／セット

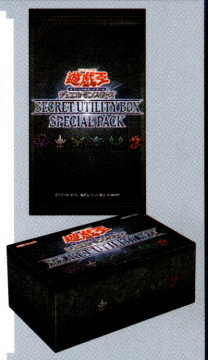
SECRET UTILITY BOX

2022年12月24日発売／3850円(税込)

■特典カード(シークレットレア SPECIAL BLUE Ver.):2枚(全12種) ■特製ダイス:1個(全6種) ■特製デュエリストカードプロテクター(100枚入り):1個(全6種) ■特製ストレージボックス:1個(全6種) ■特製フィールドセンターカード:1枚(全6種) ■特製カードケース:1個(全6種) ■SECRET UTILITY BOX SPECIAL PACK(1パック10枚入り):4パック(全80種)

5種類のデュエリストアイテムがセットになった豪華アイテム

新規カードだけでなく豪華な再録カードも多数収録されているセットアイテムだが、さらにデュエルで活躍するサプライも封入されている。サプライは5種ありそれぞれのデザインは全6種の内1つのデザインイメージで統一された形で封入されている。お気に入りのデザインでカスタマイズしたデッキでイベントや大会に参加しよう。



収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
SUB1-JP065	空牙団の剣士 ビート	SUB1-JP033	DDD 狙撃王テル	SUB1-JP001	竜魔導騎士ブラック・マジシャン
SUB1-JP066	忍者マスター SAIZO	SUB1-JP034	ゴーストリック・ハウス	SUB1-JP002	アームド・ネオス
SUB1-JP067	サイキック・ビースト	SUB1-JP035	交血鬼ーヴァンパイア・シェリダン	SUB1-JP003	アサルト・シンクロン
SUB1-JP068	銀河の魔導師	SUB1-JP036	オッドアイズ・アークペンデュラム・ドラゴン	SUB1-JP004	最後の希望
SUB1-JP069	銀河遠征	SUB1-JP037	オッドアイズ・ペルソナ・ドラゴン	SUB1-JP005	覇王黒竜オッドアイズ・リベリオン・エクシーズ・ドラゴン
SUB1-JP070	魔界劇団ービッグ・スター	SUB1-JP038	EM ドクロバット・ジョーカー	SUB1-JP006	ヴァレット・コーダー
SUB1-JP071	魔界台本「魔王の降臨」	SUB1-JP039	捕食植物トリフィオヴェルトゥム	SUB1-JP007	ファーニマル・ペンギン
SUB1-JP072	シャドウ・リチュア	SUB1-JP040	捕食活動	SUB1-JP008	魔玩具補綴
SUB1-JP073	ヴィジョン・リチュア	SUB1-JP041	H・C クラスプ・ナイフ	SUB1-JP009	堕天使イシュタム
SUB1-JP074	リチュア・アビス	SUB1-JP042	森羅の守神 アルセイ	SUB1-JP010	幻影騎士団ラギッドグローブ
SUB1-JP075	呪眼の王 ザラキエル	SUB1-JP043	虹天気アルシエル	SUB1-JP011	RR ーフォース・ストリクス
SUB1-JP076	セレンの呪眼	SUB1-JP044	雪の天気模様	SUB1-JP012	F.A. ライトニングマスター
SUB1-JP077	光の王 マルデル	SUB1-JP045	ゾンビキャリア	SUB1-JP013	魔轟神獣ユニコール
SUB1-JP078	王の影 ロブトル	SUB1-JP046	E・HERO マリン・ネオス	SUB1-JP014	魔轟神クシャノ
SUB1-JP079	八汰烏	SUB1-JP047	N・マリン・ドルフィン	SUB1-JP015	魔轟神クルス
SUB1-JP080	刻の封印	SUB1-JP048	ネオス・フュージョン	SUB1-JP016	ジ・アライバル・サイバース@イグニスター
特典カード		SUB1-JP049	ジェムナイトマスター・ダイヤ	SUB1-JP017	ウィンドペガサス@イグニスター
SUB1-JPS01	アクセスコード・トーカー	SUB1-JP050	ジェムナイト・ファントムルーツ	SUB1-JP018	武神ーヤマト
SUB1-JPS02	混沌魔龍 カオス・ルーラー	SUB1-JP051	リヴェンデット・エグゼクター	SUB1-JP019	ジャンク・コンバーター
SUB1-JPS03	天霆號アーゼウス	SUB1-JP052	アドヴェンデット・セイヴァー	SUB1-JP020	先史遺産ネブラ・ディスク
SUB1-JPS04	閉ザサレシ世界ノ冥神	SUB1-JP053	炎斬機ファイナルシグマ	SUB1-JP021	先史遺産クリスタル・スカル
SUB1-JPS05	ダーク・オネスト	SUB1-JP054	六花のひとひら	SUB1-JP022	ダイガスタ・スフィアード
SUB1-JPS06	人攻智能 ME ー PSY ー YA	SUB1-JP055	六花絢爛	SUB1-JP023	ガスタの神裔 ピリカ
SUB1-JPS07	天獄の王	SUB1-JP056	BF ーフルアーマード・ウィング	SUB1-JP024	ヴァレット・トレーサー
SUB1-JPS08	ガーディアン・キマイラ	SUB1-JP057	A BF ー五月雨のソハヤ	SUB1-JP025	クイック・リボルブ
SUB1-JPS09	サイコ・エンド・パニッシャー	SUB1-JP058	BF ー残夜のクリス	SUB1-JP026	D-HERO デッドリーガイ
SUB1-JPS10	倶利伽羅天童	SUB1-JP059	ナチュル・エクストリオ	SUB1-JP027	D-HERO ダッシュガイ
SUB1-JPS11	世海龍ジーランティス	SUB1-JP060	ナチュル・サンフラワー	SUB1-JP028	幻想の見習い魔導師
SUB1-JPS12	樹冠の甲帝ペアグラム	SUB1-JP061	ナチュル・ナーブ	SUB1-JP029	ティマイオスの眼
—		SUB1-JP062	爆竜剣士イグニスター P	SUB1-JP030	黒の魔導陣
—		SUB1-JP063	竜剣士ラスター P	SUB1-JP031	太古の白石
—		SUB1-JP064	空牙団の大義 フォルゴ	SUB1-JP032	極星天グルヴェイグ

収録テーマピックアップ

ブラック・マジシャン

「ブラック・マジシャン」と「ガイア」が融合した「竜魔導騎士」が登場！

貫通や戦闘で破壊したモンスターの攻撃力分のダメージを与える効果などで大ダメージを狙える融合モンスターが登場。さらに戦闘や効果で破壊されたとしてもあらゆる場所から「ブラック・マジシャン」と「竜騎士ガイア」を1体ずつ特殊召喚できるため、途切れることなく戦力を維持し続けられる。「黒の魔導陣」があればその効果で相手カードの除外も狙えるぞ。

竜魔導騎士ブラック・マジシャン

「ブラック・マジシャン」のみで融合召喚！

手札・デッキ・EXデッキから1体ずつ特殊召喚！

ティマイオスの眼

竜騎士ガイア

ブラック・マジシャン

フィールドのカードを除外！

黒の魔導陣

『SECRET UTILITY BOX』収録アイテム

特製フィールドセンターカード

特製デュエリストカードプロテクター

特製ダイス

特製カードケース

特製ストレージボックス

スペシャルパック／セット

RARITY COLLECTION
－QUARTER CENTURY EDITION－

2023年2月18日発売／1パック352円(税込)
■1パック：4枚入り　■1ボックス：15パック入り　■カード種類：全80種

25周年を華麗に彩る人気カードが集結した特別なパック

大会で活躍する一線級のカードや、人気の高いカードが集まる『RC』の最新パック。今回は25周年を記念した特別なレアリティが誕生。そして収録カードはシリーズ最多の80種。さらに、収録されている「黄金卿エルドリッチ」と「トロイメア・ユニコーン」は新規イラストも登場するなど、25周年を盛り上げる豪華な内容となっている。

注目の再録カード

RC04-JP016　HR　QCSE　EXSE　SE　他

相手の盤面を一気に崩す効果を持ち、採用率が高い「ニビル」が収録されている。

収録カードリスト

カードNo.	カード名	カードNo.	カード名	カードNo.	カード名
RC04-JP057	強欲で貪欲な壺	RC04-JP029	沼地のドロゴン	RC04-JP001	溶岩魔神ラヴァ・ゴーレム
RC04-JP058	墓穴の指名者	RC04-JP030	神・スライム	RC04-JP002	ローンファイア・ブロッサム
RC04-JP059	円融魔術	RC04-JP031	エンシェント・フェアリー・ドラゴン	RC04-JP003	エフェクト・ヴェーラー
RC04-JP060	強欲で金満な壺	RC04-JP032	虹光の宣告者	RC04-JP004	V・HERO ファリス
RC04-JP061	冥王結界波	RC04-JP033	ジャンク・スピーダー	RC04-JP005	増殖するG
RC04-JP062	ライトニング・ストーム	RC04-JP034	ヴァレルロード・S・ドラゴン	RC04-JP006	魔界発現世行きデスガイド
RC04-JP063	天底の使徒	RC04-JP035	フルール・ド・バロネス	RC04-JP007	アーティファクトーロンギヌス
RC04-JP064	三戦の才	RC04-JP036	ダウナード・マジシャン	RC04-JP008	ラーの翼神竜－球体形
RC04-JP065	禁じられた一滴	RC04-JP037	ゴーストリックの駄天使	RC04-JP009	灰流うらら
RC04-JP066	混沌領域	RC04-JP038	ギャラクシーアイズFA・フォトン・ドラゴン	RC04-JP010	妖精伝姫－カグヤ
RC04-JP067	金満で謙虚な壺	RC04-JP039	真紅眼の鋼炎竜	RC04-JP011	インスペクト・ボーダー
RC04-JP068	スモール・ワールド	RC04-JP040	No.100 ヌメロン・ドラゴン	RC04-JP012	屋敷わらし
RC04-JP069	マジシャンズ・サルベーション	RC04-JP041	宵星の機神ディンギルス	RC04-JP013	BF －毒風のシムーン
RC04-JP070	強制脱出装置	RC04-JP042	クロノダイバー・リダン	RC04-JP014	未界域のジャッカロープ
RC04-JP071	サモンリミッター	RC04-JP043	彼岸の黒天使 ケルビーニ	RC04-JP015	ディメンション・アトラクター
RC04-JP072	氷結界	RC04-JP044	トロイメア・ユニコーン	RC04-JP016	原始生命態ニビル
RC04-JP073	次元障壁	RC04-JP045	双穹の騎士アストラム	RC04-JP017	深淵の青眼龍
RC04-JP074	ハーピィの羽根吹雪	RC04-JP046	コード・トーカー・インヴァート	RC04-JP018	銀河眼の残光竜
RC04-JP075	拮抗勝負	RC04-JP047	ストライカー・ドラゴン	RC04-JP019	風霊媒師ウィン
RC04-JP076	無限泡影	RC04-JP048	神聖魔皇后セレーネ	RC04-JP020	黄金卿エルドリッチ
RC04-JP077	ドラグマ・パニッシュメント	RC04-JP049	デコード・トーカー・ヒートソウル	RC04-JP021	教導の聖女エクレシア
RC04-JP078	影依の偽典	RC04-JP050	聖魔の乙女アルテミス	RC04-JP022	アルバスの落胤
RC04-JP079	天龍雪獄	RC04-JP051	心変わり	RC04-JP023	獣王アルファ
RC04-JP080	鉄獣の抗戦	RC04-JP052	増援	RC04-JP024	妖眼の相剣師
—		RC04-JP053	名推理	RC04-JP025	サイバー・エンジェル－弁天－
—		RC04-JP054	化石調査	RC04-JP026	M・HERO ダーク・ロウ
—		RC04-JP055	魔導書の神判	RC04-JP027	旧神ヌトス
—		RC04-JP056	儀式の下準備	RC04-JP028	捕食植物ドラゴスタベリア

QUARTER CENTURY シークレットレア

25周年を記念する特別な新レアリティが初登場

カード全体が光り輝く煌びやかな加工と、テキスト部分に堂々と刻印されたロゴが非常に美しい新たなレアリティが初登場。このレアリティが登場した事で、今回の『RC』に収録されているレアリティが『RC』シリーズ最多の8種類となった。

テキスト部分にQUARTER CENTURYロゴが刻印されている豪華仕様

収録テーマピックアップ エルドリッチ

「黄金卿エルドリッチ」を中心に多彩な魔法・罠が採用されたデッキ

手札やデッキ、墓地などからアンデット族の特殊召喚ができる「エルドリクシル」で「エルドリッチ」を呼び出そう。永続魔法や永続罠との相性が良いため、幅広い妨害カードを採用可能。相手の動きを大きく阻害する「スキルドレイン」は好相性だ。

「エルドリクシル」の効果で「エルドリッチ」の準備を進めよう

黒き覚醒のエルドリクシル

紅き血染めのエルドリクシル

黄金卿エルドリッチ

スキルドレイン

強力な永続罠などで「エルドリッチ」を徹底サポート！

収録テーマピックアップ 魔導書

制限カードとなった「魔導書の神判」を手にして蘇る「魔導書」

手札の補充とモンスターの展開ができるキーカード「魔導書の神判」の発動が最優先。発動後は「バテル」で「魔導書」を用意し魔法カードをどんどん発動し、状況にあった効果を持つ魔法使い族をデッキから特殊召喚して相手を翻ろうして闘おう。

まずは「魔導書の神判」を発動してから「魔導書」の盤面作りを！

魔導書の神判

魔導書士 バテル

グリモの魔導書

昇霊術師 ジョウゲン

デッキから魔法使い族を特殊召喚

デュエリストアイテム

デュエリストカードプロテクター エクシーズ・ブラック

2022年5月21日発売／550円(税込)
■プロテクター：70枚

デュエリストカードプロテクター 共通面(ホログラムVer.)

2022年4月29日発売／550円(税込)
■プロテクター：70枚

デュエリストカードプロテクター 輝石

2022年5月21日発売／550円(税込)
■プロテクター：70枚

デュエリストカードプロテクター フュージョン・パープル

2022年5月21日発売／550円(税込)
■プロテクター：70枚

デュエリストカードプロテクター シンクロ・シルバー

2022年5月21日発売／550円(税込)
■プロテクター：70枚

デュエリストカードケース&プロテクターセット ブラック・マジシャン・ガール

2022年7月16日発売／1540円(税込)
■カードケース(セパレータ1枚付き)：1個　■プロテクター：100枚

プロテクター

背面

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

デュエルフィールド 白銀の城のラビュリンス

2022年8月28日発売／2200円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製):1枚

デュエリスト マルチストレージボックス ブラック

2022年7月30日発売／4400円(税込)
■ストレージボックス(革製):1個
■コイン型カウンター(ABS):5個

デュエリストカード プロテクター ペンデュラム・グリーン

2022年9月10日発売／550円(税込)
■プロテクター:70枚

デュエリストカードファイル ブラック・マジシャン・ガール

2022年9月10日発売／1650円(税込)
■9ポケット×20ページ(収納枚数180枚)

デュエルフィールド ブラック・マジシャン・ガール

2022年12月3日発売／2750円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製):1枚

デュエリストカード プロテクター リンク・ネイビー

2022年11月5日発売／550円(税込)
■プロテクター:70枚

デュエリストカード プロテクター QUARTER CENTURY レッド

2023年2月18日発売／770円(税込)
■プロテクター：100枚

デュエリストカード プロテクター QUARTER CENTURY ブラック

2023年2月18日発売／770円(税込)
■プロテクター：100枚

@Loppi・HMV限定 QUARTER CENTURY デュエルセット ラーの翼神竜

2023年2月18日予約開始／3799円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製)：1枚 ■記念メダル：1枚 ■『OCG』カード「ラーの翼神竜」(クォーターセンチュリーシークレットレア仕様)：1枚

記念メダル

『OCG』カード

デュエルフィールド 御巫

2023年3月18日発売／2200円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製)：1枚

デュエルフィールド 黄金卿エルドリッチ

2023年2月26日発売／2750円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製)：1枚

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

デュエリストカードプロテクター シグナードラゴンセット

2023年3月25日発売／3960円(税込)
■プロテクター:全6種・各70枚　■フィールドカード兼セパレーター:6枚

YCSJ OSAKA 2022 デュエルセット 『ティアラメンツ デュエルセット』

2022年11月12日発売／4000円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製):1枚　■プロテクター:100枚
■特典カード「壱世壊に軋む爪音」(シークレットレア仕様):1枚

YCSJ OSAKA 2022 デュエルセット 『スプライト デュエルセット』

2022年11月12日発売／4000円(税込)
■デュエルフィールド(ラバー製):1枚　■プロテクター:100枚
■特典カード「スプライト・キャロット」(シークレットレア仕様):1枚

「ブラック・マジシャン」スペシャルカード(ステンレス製)

2022年12月17日抽選申込開始／16500円(税込)
■「ブラック・マジシャン」(ステンレス製):1枚
■シリアルNo.入りスタンド:1個

TBC1-JP011 URP

注目の再録カード

カードをドローする「壺」カードの中でも使いやすく、使用率が高いカードだ。

デュエリストアイテム

壺COLLECTION

※受注生産限定　2023年9月より順次お届け(2022年11月19日～2023年1月29日23:59受注受付)／17600円(税込)

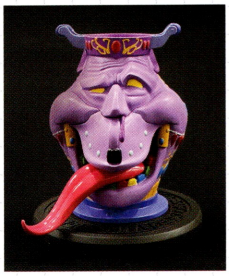
■購入特典カード：[強欲な壺]クォーターセンチュリーシークレットレア仕様：1枚

■壺フィギュア(台座付き)：11種＋ＯＣＧカード14枚(ウルトラレアパラレル仕様)　■オマケ：3種

11種の「壺」フィギュアと3種のオマケに加え、「壺」カードのセットアイテム！

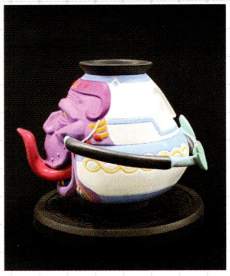
『ＯＣＧ』の初期から存在する「壺」の関連カードがフィギュアとなって登場。ボールペンが1本立てられるサイズのものが11種と3つのオマケフィギュアがセットになっている。元となったカードも収録されているぞ。

無欲な壺


貪欲な壺

謙虚な壺

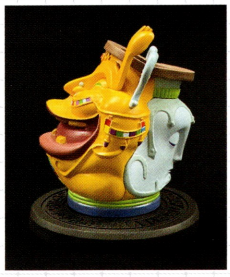
強欲な壺


貪欲で無欲な壺

強欲で謙虚な壺

大欲な壺

金満な壺


金満で謙虚な壺

強欲で金満な壺

強欲で貪欲な壺

強欲なカケラ

強欲なウツボ

強欲な壺の精霊

収録カードリスト

カードNo.	カード名
TBC1-JP001	強欲な壺
TBC1-JP002	謙虚な壺
TBC1-JP003	貪欲な壺
TBC1-JP004	無欲な壺
TBC1-JP005	金満な壺
TBC1-JP006	大欲な壺
TBC1-JP007	強欲で謙虚な壺
TBC1-JP008	貪欲で無欲な壺
TBC1-JP009	強欲で貪欲な壺
TBC1-JP010	強欲で金満な壺
TBC1-JP011	金満で謙虚な壺
TBC1-JP012	強欲な壺の精霊
TBC1-JP013	強欲なウツボ
TBC1-JP014	強欲なカケラ

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

VJ付録・定期購読特典

VJ付録と定期購読特典カードを一挙紹介！

「Vジャンプ」の付録となったカードを紹介するコーナー。付録カードは「Vジャンプ」の発売日と近いタイミングで発売される商品と相性が良い物が多いため入手しているカードがあればその商品と合わせて使ってみよう。ほかには「Vジャンプ年間定期購読キャンペーン」のカードを掲載。マンガ作品に登場したカードを中心に3枚セットで入手できた。

VJMP-JP217 UR Vジャンプ2022年6月特大号 付録カード

VJMP-JP220 UR Vジャンプ2022年9月特大号 付録カード

VJMP-JP219 UR Vジャンプ2022年8月特大号 付録カード

VJMP-JP218 UR Vジャンプ2022年7月特大号 付録カード

VJMP-JP226 UR Vジャンプ2022年12月特大号 付録カード

VJMP-JP222 UR Vジャンプ2022年11月特大号 付録カード

VJMP-JP221 UR Vジャンプ2022年10月特大号 付録カード

超重武者ドウC－N

地

VJMP-JP229

【機械族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合に発動できる。自分のEXデッキから表側表示の機械族Pモンスター1体を手札に加える。②：自分の墓地に魔法・罠カードが存在しない場合、このカードをリリースして発動できる。「超重武者ドウC－N」を除く、攻撃力1500以下の機械族・地属性モンスター1体を自分の手札・墓地から選んで特殊召喚する。

ATK/ 500 DEF/1500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP229 UR Vジャンプ2023年3月特大号 付録カード

閃刀姫－アザレア

闇

VJMP-JP228

【機械族／リンク／効果】
元・闇属性モンスター2体
このカードはリンク召喚でしか特殊召喚できず、自分は「閃刀姫－アザレア」を1ターンに1度しか特殊召喚できない。①：このカードが特殊召喚に成功した場合、フィールドのカード1枚を対象として発動できる。そのカードを破壊する。その後、自分の墓地の魔法カードが5枚以下の場合、このカードを墓地へ送る。②：1ターンに1度、このカードが相手モンスターと戦闘を行うダメージステップ開始時、自分の墓地から魔法カード1枚を除外して発動できる。その相手モンスターを破壊する。

ATK/1500 LINK－2

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP228 UR Vジャンプ2023年2月特大号 付録カード

神羊樹バロメット

地

VJMP-JP227

【植物族／エクシーズ／効果】
レベル4モンスター×2体以上
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードのX素材を1つ取り除き、自分の墓地の通常罠カード1枚を対象として発動できる。そのカードをデッキの一番下に戻す。その後、自分はデッキから1枚ドローする。②：通常罠カードが発動した場合に発動できる。自分フィールドのX素材を1つ取り除き、手札からレベル4モンスター1体を特殊召喚する。

ATK/1900 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP227 UR Vジャンプ2023年1月特大号 付録カード

ウィッシュ・ドラゴン

光

VJMP-JP223

【ドラゴン族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードをリリースして発動できる。自分フィールドに「ドラゴン・トークン」（ドラゴン族・地・星1・攻／守0）2体を特殊召喚する。この効果の発動後、ターン終了時まで自分はレベル6以上のドラゴン族モンスターしかEXデッキから特殊召喚できない。

ATK/ 700 DEF/ 100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP223 UR 第20回Vジャンプ年間定期購読キャンペーン前期特典カード

血肉の代償

罠

【罠カード】

VJMP-JP234

このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：自分メインフェイズに1000LPを払って発動できる。このターン、自分は通常召喚を3回まで行う事ができる。②：相手バトルフェイズにBOOLPを払って発動できる。モンスター1体の召喚を行う。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP234 UR Vジャンプ2023年5月特大号 付録カード

神聖なる魔術師

光

VJMP-JP230

【魔法使い族／リバース／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードがリバースした場合、自分の墓地の魔法カード1枚を対象として発動できる。そのカードを手札に加える。その後、デッキから「聖なる魔術師」または「神聖なる魔術師」1体を裏側守備表示で特殊召喚できる。

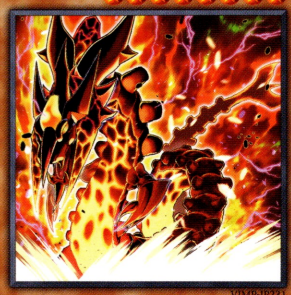
ATK/ 600 DEF/ 800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP230 UR Vジャンプ2023年4月特大号 付録カード

バーニング・ドラゴン

炎



VJMP-JP231

【ドラゴン族／効果】
このカード名の①②の効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが手札に存在し、相手フィールドにモンスターが2体以上存在する場合に発動できる。このカードを特殊召喚する。②：このカードが召喚・特殊召喚に成功した場合、手札から魔法カード1枚を捨てて発動できる。フィールドの魔法・罠カードを全て破壊する。

ATK/2500 DEF/2100

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP231 UR 第20回Vジャンプ年間定期購読キャンペーン後期特典カード

クイーン・バタフライ ダナウス

風

VJMP-JP225

【昆虫族／効果】
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが通常召喚されている場合、自分の墓地のレベル4以下の昆虫族モンスターを3体まで対象として発動できる。このカードの攻撃力をその数×1000アップする。②：このカードが特殊召喚に成功した場合、対象のモンスターを特殊召喚する。この効果で特殊召喚したモンスターの効果は無効化される。この効果は相手ターンでも発動できる。

ATK/2800 DEF/1900

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP225 UR 第20回Vジャンプ年間定期購読キャンペーン前期特典カード

ダイダラボッチ

地

VJMP-JP224

【アンデット族／効果】
このカードは特殊召喚できない。このカードはアンデット族モンスター1体をリリースして表側表示でアドバンス召喚できる。①：このカードの攻撃力は、自分フィールドの他のアンデット族モンスターの数×200アップする。②：このカードが墓地に存在し、自分の墓地に「ダイダラボッチ」以外のアンデット族モンスターが2体以上存在する場合、自分メインフェイズ1開始時に、手札を1枚捨てて発動できる。このカードを手札に加える。

ATK/2900 DEF/2500

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

VJMP-JP224 UR 第20回Vジャンプ年間定期購読キャンペーン前期特典カード

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

VJMP-JP233 UR 第20回Vジャンプ年間定期購読キャンペーン後期特典カード

VJMP-JP232 UR 第20回Vジャンプ年間定期購読キャンペーン後期特典カード

PHARAONIC LEGEND PACK

（2022年5月20日から申し込み開始　非売品）

罠デッキを強化する3種のカードを収録！

『遊☆戯☆王』で罠カードを使いこなしていたデュエリストをイメージするカードが収録されている。中でも「ファラオニック・アドベント」は罠カードを使いやすくする効果を持っており、同じ号の付録カードである「賢瑞官カルダーン」と合わせて使うとデッキから永続罠カードを手札に加えたあと、セットしてすぐに発動できるようになるので相手の意表を突く戦術が展開できる。

VP22-JP003 UR Vジャンプ7月特大号 応募者全員大サービス

VP22-JP002 UR Vジャンプ7月特大号 応募者全員大サービス

VP22-JP001 PSE Vジャンプ7月特大号 応募者全員大サービス

マンガ・ＶＪブックス同梱

各種単行本&本書同梱カードを一挙掲載

マンガ『遊☆戯☆王』の単行本や、『遊戯王ＯＣＧ』関連書籍に同梱された限定カードを掲載。人気のデッキに採用したり、各種テーマを強化したりできるカードが多数登場した。

YO06-JP001 UR ＪＣ『遊☆戯☆王ＯＣＧ ストラクチャーズ』６巻同梱カード

YO05-JP001 UR ＪＣ『遊☆戯☆王ＯＣＧ ストラクチャーズ』５巻同梱カード

VX03-JP002 UR ＶＪＢ「ザ・ヴァリュアブル・ブック ＥＸ３」同梱カード

VX03-JP001 UR ＶＪＢ「ザ・ヴァリュアブル・ブック ＥＸ３」同梱カード

YOS1-JP001 UR ＪＣ『遊☆戯☆王ＯＣＧ ＳＴＯＲＩＥＳ』１巻同梱カード

イベント賞品・キャンペーン配布

大会配布カードや特別なレアリティのカードが登場

日本選手権の上位入賞者に配られた特別なカードや、『遊戯王ＯＣＧ』関連イベントで配布されたカード、各種キャンペーンとのコラボで誕生したカードなど、貴重なものを掲載。

2022-EN004 URR 遊戯王日本選手権 2022 ショップ予選上位賞

2022-EN003 URR 遊戯王日本選手権 2022 ショップ予選上位賞

SBPR-JP008 SEB 第4回 Yu-Gi-Oh! UNITED DUEL TOURNAMENT

2022-EN001 EXSE デュエルリンクスKCグランドトーナメント2022 本戦決勝ステージ

PSEC-JP004 PSE プリズマティックシークレットレア「カオス・ソルジャー」GETキャンペーン

PPC2-JP002 NP N 『パワプロ』コラボ記念カード

PPC2-JP001 NP N 『パワプロ』コラボ記念カード

TGS1-JP001 NP TOKYO GAME SHOW 2022『OCG』ブース試遊 参加賞

2023-JP001 SR N 遊戯王日本選手権 2023 ショップ予選

SBPR-JP009 SEB 第5回 Yu-Gi-Oh! UNITED DUEL TOURNAMENT

トライエッジ・マスター

光

23PR-JP002

【戦士族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上
このカード名の効果は1ターンに1度しか使用できない。①：このカードが召喚に成功した場合に発動できる。このカードの S 召喚に使用した S 素材モンスター一組のレベルの組み合わせによって以下の効果を適用する。3体以上を素材とした場合には以下の効果を全て適用する。
●レベル1とレベル5：このカード以外のフィールドのカード1枚を選んで破壊する。●レベル2とレベル4：自分はデッキから1枚ドローする。●レベル3とレベル3：このカードをチューナーとして扱う。
ATK/2100 DEF/1800

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PR-JP002 NP

エクストクス・ハイドラ

水

23PR-JP001

【海竜族／融合／効果】
EXデッキから特殊召喚された自分フィールドのモンスター×2体以上
②：1このカードがモンスターゾーンに存在する限り、このカードの融合素材としたモンスターの種類（融合・S・X・P・リンク）と同じ種類の相手フィールドのモンスターは、攻撃力が元々の攻撃力分ダウンする。②：このカードが相手に1000以上の戦闘ダメージを与えた時に発動できる。そのダメージ1000につき1枚、自分はデッキからドローする。
ATK/2000 DEF/2000

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PR-JP001 NP

PROMOTION PACK 2023

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

千六百七十七方工房

罠

【罠カード】

23PR-JP005

①：1ターンに1度、フィールドの表側表示モンスター1体を対象として発動できる。そのモンスターの種族は機械族になり、その属性は「光」「闇」「地」「水」「炎」「風」としても扱う。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PR-JP005 NP

綱引犬会

魔

【魔法カード】

23PR-JP004

①：お互いのプレイヤーは自身のドローフェイズに通常のドローをした時、それがチューナーだった場合、そのカードを相手に見せて発動できる。この効果を発動したプレイヤーはデッキから2枚ドローする。②：このカードの①の効果で相手がドローした場合に発動する。自分は2000LPを失い、このカードを墓地へ送る。

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PR-JP004 NP

液状巨人ダイダラタント

水

3 このカード名のP効果は1ターンに1度しか使用できない。①：自分フィールドのX モンスター1体を対象として発動できる。このカードをそのモンスターの下に重ねてX 素材とする。 3

【アンデット族／エクシーズ／ペンデュラム／効果】
レベル4 モンスター×2
レベル4が3体存在可能な場合にEXデッキの表側表示のこのカードは召喚できる。このカードの①②のモンスター効果はそれぞれ1ターンに1度しか使用できない。①：このカードのX 素材を1つ取り除いて発動できる。このカードを自分Pゾーンに置く。その後、自分の墓地からPモンスター1体を選んでEXデッキに表側表示で加える事ができる。②：モンスターゾーンのこのカードが戦闘・効果で破壊された場合に発動できる。このカードを自分のPゾーンに置く。
23PR-JP003 ATK/2400 DEF/ 400

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

23PR-JP003 NP

トーナメントパック
（2022年4月～2023年3月）

2022年４月から2023年３月までの、『遊戯王OCG』公認イベントの参加賞などで配布されたパックを掲載。それぞれ配布月付近で発売されたパックと相性の良いカードが収録されている。

トーナメントパック 2022 Vol.3
（2022年7月～9月配布）

相手の墓地利用を対策するカードやエース級のモンスターが登場

相手が墓地のカードを利用しようとした時に妨害できる「D.D.クロウ」がSRで収録。さらにリバースモンスター中心のデッキで活躍する「タロットレイ」や、自身の効果でパワーアップしていく「ベエルゼ」など、エース級のモンスターが多数収録されている。

聖占術姫タロットレイ

D.D.クロウ

カードNo.	カード名	種類	レア度
22TP-JP301	D.D. クロウ	効果	SR
22TP-JP302	メタバース	通常罠	SR
22TP-JP303	サイキック・ブロッカー	効果	N
22TP-JP304	忍者マスター HANZO	効果	N
22TP-JP305	共振虫	効果	N
22TP-JP306	BF －毒風のシムーン	効果	N
22TP-JP307	聖占術姫タロットレイ	儀式／効果	N
22TP-JP308	魔王龍 ベエルゼ	シンクロ／効果	N
22TP-JP309	爆竜剣士イグニスター P	シンクロ／効果	N
22TP-JP310	甲虫装機 ピコファレーナ	リンク／効果	N
22TP-JP311	折れ竹光	通常魔法	N
22TP-JP312	ミラクルシンクロフュージョン	通常魔法	N
22TP-JP313	七星の宝刀	通常魔法	N
22TP-JP314	忍法 分身の術	通常罠	N
22TP-JP315	ナチュルの神星樹	通常罠	N
22TP-JP316	G ゴーレムトークン	—	N

SR…SUPER RARE／N…NORMAL

トーナメントパック 2022 Vol.2
（2022年4月～6月配布）

強力なSモンスターに加えて儀式・融合などのサポートが充実

魔法カードの発動を無効にし、動きを妨害する「ナチュル・ビースト」をはじめ、儀式魔法と儀式モンスターを用意できる「儀式の下準備」や融合素材の代わりとなる「沼地の魔神王」、Pゾーンのカードを素材に融合召喚する「ペンデュラム・フュージョン」が登場。

儀式の下準備

ナチュル・ビースト

カードNo.	カード名	種類	レア度
22TP-JP201	ナチュル・ビースト	シンクロ／効果	SR
22TP-JP202	儀式の下準備	通常魔法	SR
22TP-JP203	もけもけ	通常	N
22TP-JP204	沼地の魔神王	効果	N
22TP-JP205	N・グラン・モール	効果	N
22TP-JP206	ジェムナイト・オブシディア	効果	N
22TP-JP207	レスキューラビット	効果	N
22TP-JP208	リバイバルゴーレム	効果	N
22TP-JP209	素早いビーバー	効果	N
22TP-JP210	ミセス・レディエント	リンク／効果	N
22TP-JP211	ヘル・テンペスト	速攻魔法	N
22TP-JP212	バッテリーリサイクル	通常魔法	N
22TP-JP213	ペンデュラム・フュージョン	通常魔法	N
22TP-JP214	因果切断	通常罠	N
22TP-JP215	神風のバリア －エア・フォース－	通常罠	N
22TP-JP216	捕食カウンター	—	N

SR…SUPER RARE／N…NORMAL

トーナメントパック 2023 Vol.1

（2023年1月～3月配布）

サイバース族デッキを強化できるカードや、強力なXモンスターが登場

『CYAC』で大幅に強化された「ファイアウォール」デッキに採用できる「パラレルエクシード」やS召喚時に手札を補充する「チャージ・ウォリアー」、相手のカードを手札に戻す「トレミスM7」など、様々なデッキに採用できる強力なカードが盛りだくさんだ。

スターダスト・チャージ・ウォリアー

パラレルエクシード

カードNo.	カード名	種類	レア度
23TP-JP101	パラレルエクシード	効果	SR／SRP
23TP-JP102	ワンチャン!?	通常魔法	SR／SRP
23TP-JP103	八俣大蛇	スピリット／効果	N
23TP-JP104	荒魂	スピリット／効果	N
23TP-JP105	超重武者ビッグベン－K	効果	N
23TP-JP106	超重武者テンB－N	効果	N
23TP-JP107	ドドレミコード・キューティア	ペンデュラム／効果	N
23TP-JP108	スターダスト・チャージ・ウォリアー	シンクロ／効果	N
23TP-JP109	セイクリッド・トレミスM7	エクシーズ／効果	N
23TP-JP110	迅雷の騎士ガイアドラグーン	エクシーズ／効果	N
23TP-JP111	無限起動リヴァーストーム	エクシーズ／効果	N
23TP-JP112	サイバース・ウィッチ	リンク／効果	N
23TP-JP113	神縛りの塚	フィールド魔法	N
23TP-JP114	天架ける星因士	速攻魔法	N
23TP-JP115	昇天の黒角笛	カウンター罠	N
23TP-JP116	閃刀姫トークン	—	N

SRP…SUPER RARE PARALLEL（「上位賞パック」）／SR…SUPER RARE／N…NORMAL

トーナメントパック 2022 Vol.4

（2022年10月～12月配布）

「リチュア」デッキを支えるカードや様々なデッキで活躍するカードを収録

「リチュア」デッキの基本となる「リチュアの儀水鏡」や、相手の手札をデッキに戻す強力な効果を持つ「ガストクラーケ」が収録されたパック。そのほか、戦士族デッキで活躍する「ブレード・ハート」や相手の除外戦術を防ぐ「カオスハンター」も見逃せない。

イビリチュア・ガストクラーケ

リチュアの儀水鏡

カードNo.	カード名	種類	レア度
22TP-JP401	カオスハンター	効果	SR
22TP-JP402	リチュアの儀水鏡	儀式魔法	SR
22TP-JP403	王虎ワンフー	効果	N
22TP-JP404	銀河戦士	効果	N
22TP-JP405	フォトン・オービタル	効果	N
22TP-JP406	呪眼の死徒 サリエル	効果	N
22TP-JP407	トリアス・ヒエラルキア	効果	N
22TP-JP408	イビリチュア・ガストクラーケ	儀式／効果	N
22TP-JP409	カオス・ゴッデス－混沌の女神－	シンクロ／効果	N
22TP-JP410	機甲忍者ブレード・ハート	エクシーズ／効果	N
22TP-JP411	永の王 オルムガンド	エクシーズ／効果	N
22TP-JP412	地砕き	通常魔法	N
22TP-JP413	カップ・オブ・エース	通常魔法	N
22TP-JP414	超進化の繭	速攻魔法	N
22TP-JP415	連鎖空穴	通常罠	N
22TP-JP416	黒羽カウンター	—	N

SR…SUPER RARE／N…NORMAL

イベント配布デュエリストアイテム

ショップ大会などで手に入る特別なアイテム

「ランキングデュエル」や「遊戯王の日」など、公式イベントで配布されたデュエルフィールドや、イベント開催店限定のプロテクター、イベント参加賞のカードケースを掲載。

ランキングデュエル 2022 1st エリアランキング(1200名) デュエルフィールド
2022年4月～6月期賞品

ランキングデュエル 2022 1st 全国ランキング(800名) デュエルフィールド
2022年4月～6月期賞品

ランキングデュエル 2022 3rd 全国ランキング(800名) デュエルフィールド
2022年10月～12月期賞品

ランキングデュエル 2022 2nd エリアランキング(1200名) デュエルフィールド
2022年7月～9月期賞品

ランキングデュエル 2022 2nd 全国ランキング(800名) デュエルフィールド
2022年7月～9月期賞品

ランキングデュエル 2022 4th エリアランキング(1200名) デュエルフィールド
2023年1月～3月期賞品

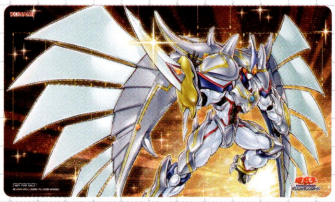
ランキングデュエル 2022 4th 全国ランキング(800名) デュエルフィールド
2023年1月～3月期賞品

ランキングデュエル 2022 3rd エリアランキング(1200名) デュエルフィールド
2022年10月～12月期賞品

遊戯王の日
デュエルフィールド
ピュアリィ
2022年10月～12月配布

遊戯王の日
デュエルフィールド
究極宝玉神レインボー・ドラゴン オーバー・ドライブ
2022年7月～9月配布

遊戯王の日
デュエルフィールド
E・HERO シャイニング・ネオス・ウィングマン
2022年4月～6月配布



YCSJ OSAKA 2022
上位入賞賞品
デュエルフィールド
2022年11月12日配布

遊戯王の日
デュエルフィールド
蟲惑魔
2023年1月～3月配布

イベント開催店限定　特製プロテクター

第4回Yu-Gi-Oh! UNITED DUEL TOURNAMENT
白銀の城のラビュリンス

2022年
8月28日配布

第5回Yu-Gi-Oh! UNITED DUEL TOURNAMENT
黄金卿エルドリッチ

2023年
2月26日配布

遊戯王の日 参加賞　特製カードケースVol.2

2022年9月～12月配布

遊戯王の日 参加賞　特製カードケースVol.3

2023年1月～3月配布

VALUABLE COLUMN EX3 2 ヴァリュアブル コラム イーエックス

遊戯王カードゲームポイント ノベルティ

『OCG』や『RD』を買うと貯まるポイントで交換できるアイテム。

2021年8月追加

遊戯王OCG Tシャツ①(白)

遊戯王OCG デュエリスト カードプロテクター(100枚入り)①

遊戯王OCG ラバー製デュエルフィールド①

遊戯王OCG Tシャツ①(黒)

遊戯王OCG デュエリスト カードプロテクター(100枚入り)②

遊戯王OCG【箔加工】ラバー製デュエルフィールド①

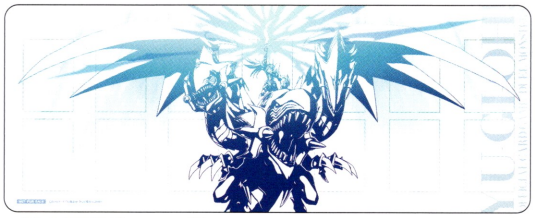
2022年4月追加

遊戯王OCG マグカップ①

遊戯王OCG アクリルスタンド(2個セット)①

遊戯王OCG ラバー製デュエルフィールド②

2022年8月追加



遊戯王OCG ラバー製デュエルフィールド(ハーフサイズ)②

遊戯王OCG ラバー製デュエルフィールド(ハーフサイズ)①

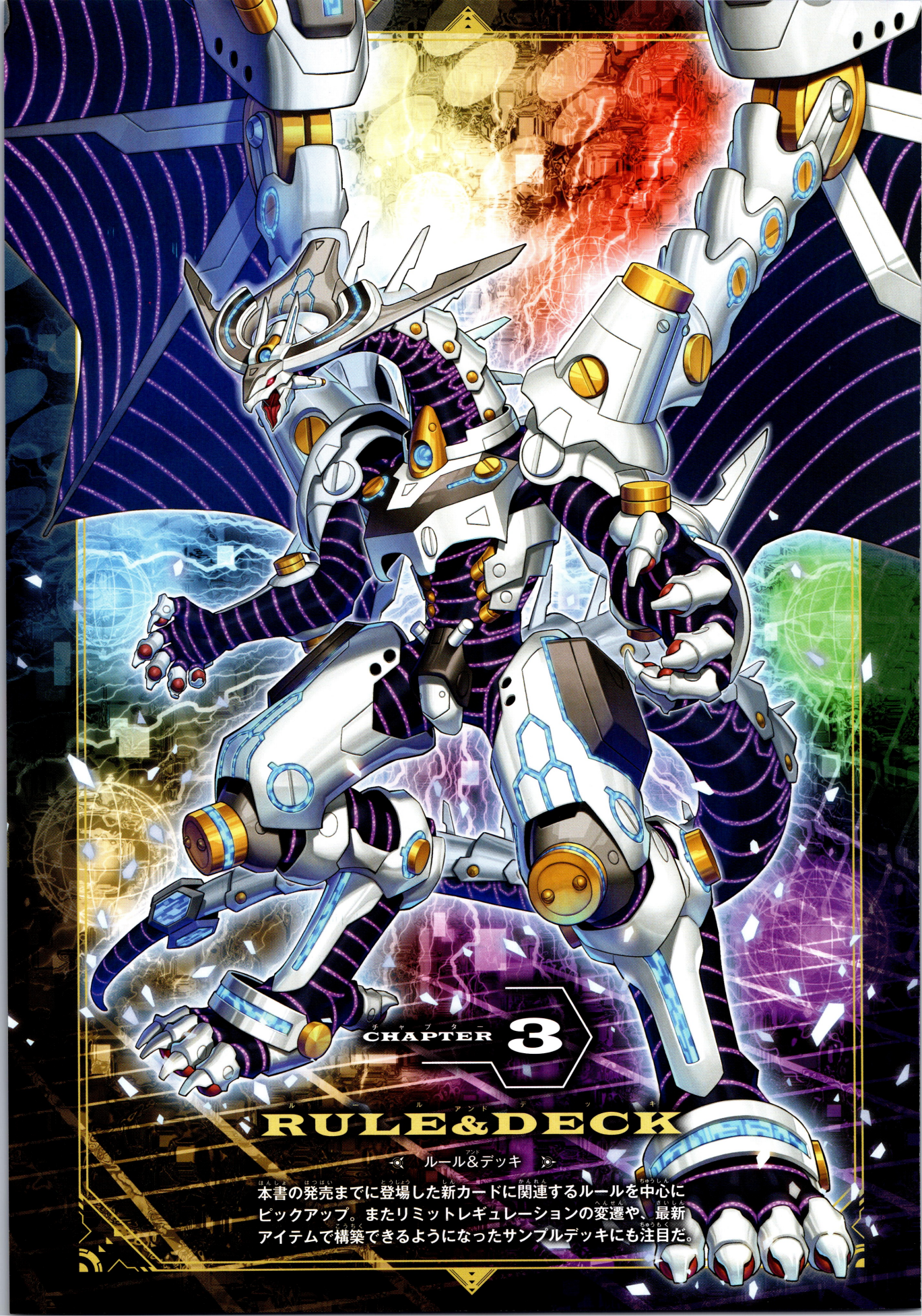
2023年3月追加

遊戯王OCG デュエリスト カードプロテクター(100枚入り)⑤

遊戯王OCG デュエリスト カードプロテクター(100枚入り)④

遊戯王OCG デュエリスト カードプロテクター(100枚入り)③

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4



CHAPTER 3

RULE&DECK

ルール&デッキ

本書の発売までに登場した新カードに関連するルールを中心にピックアップ。またリミットレギュレーションの変遷や、最新アイテムで構築できるようになったサンプルデッキにも注目だ。

マスタールール（2020年4月1日改訂版）

PICK UP RULE

本書で掲載されているカードにも関連する、覚えておきたいルールをピックアップして紹介していくぞ。

『自身のカード名を変えるテキスト』のルール

深海の都 マガラニカ

導きの聖女クエム

赤しゃりの軍貫

デッキの中にある状態でもカード名を「しゃりの軍貫」として扱うが、元々のカード名は「赤しゃりの軍貫」のまま。

ルール上のカード名を変更するテキスト

■『このカード名はルール上「○○」として扱う』または『このカード名はルール上「○○」カードとしても扱う』とテキストに記載されているカードは、デッキ構築の段階やデュエル中での状況を問わず、あらゆる状況でテキストに記載されたカード名を元々のカード名として扱う。

■このテキストは効果として扱わないため、カードの効果が無効化されている状況でもテキストに記載されたカード名を持ち続ける。

例 『このカード名はルール上「海」として扱う。』テキストを持つ「深海の都 マガラニカ」は、常にカード名を「海」として扱う。そのため、「海」や『このカード名はルール上「海」として扱う』テキストを持つカードと合計で3枚までしかデッキ構築に使用できない。また、カード名を宣言する効果によって「海」が宣言された場合、「深海の都 マガラニカ」も宣言されたカードに該当する。

例 『このカード名はルール上「ドラグマ」カード、「デスピア」カードとしても扱う。』テキストを持つ「導きの聖女クエム」は、常に「ドラグマ」カードや「デスピア」カードとしても扱う。そのため、「教導の聖女エクレシア」の②の効果でも「悲劇のデスピアン」の①の効果でも、デッキから手札に加えることができる。また、「導きの聖女クエム」以外のカードと同じカード名になることはないため、デッキ構築には影響しない。

効果によってカード名を変更するカード

■①②といった効果の番号のあとに書かれているテキストによってカード名を変更するカードは効果によってカード名を変更し、この効果が適用されている場合でも元々のカード名は変わらない。

永続効果や分類のない効果など、発動しない効果によってカード名を変更するカード

■条件を満たしている状況で効果が適用され、カード名が変更される。デッキでカード名が変わるカードであってもデッキ構築の段階では変更後のカード名を考慮しない。

■このテキストは効果のため、カードの効果が無効化されている状況では適用されない。

例 「赤しゃりの軍貫」は①の効果により、手札・デッキ・フィールド・墓地に存在する限りカード名を「しゃりの軍貫」として扱う。そのため、デッキ構築の際は「しゃりの軍貫」の使用枚数に関係なく「赤しゃりの軍貫」を3枚まで使用できる。また、デュエル中、手札の「赤しゃりの軍貫」は、「赤しゃりの軍貫」を宣言した「マインドクラッシュ」によって捨てられることはなく、「しゃりの軍貫」を宣言した「マインドクラッシュ」によって捨てられる。

聖騎士の槍持ち

発動する効果によってカード名を変更するカード

発動した効果の処理によってカード名が変更される。既に効果が適用されたあとに効果が無効化された場合でもカード名は変更されたままとなる。自身のカード名を変更する効果でも、自身以外のカード名を変更する効果でも同様。

例 「聖騎士の槍持ち」の①の効果が適用されたモンスターは、そのターンのエンドフェイズまで、そのモンスターがモンスターゾーンに表側表示で存在する限り、カード名を「フルール・シンクロン」として扱われる。適用後に「聖騎士の槍持ち」や対象のモンスターの効果が無効化された場合でも、カード名は戻らず「フルール・シンクロン」のままとなる。

『1ターン中で複数回の召喚を可能にする効果』のルール

二重召喚

“1ターンに1度の通常召喚”を増やす効果

「二重召喚」「サモンチェーン」「ふわんだりぃず×すのーる」「時を裂く魔瞳」の効果は、ターンプレイヤーが自身のメインフェイズに行える“1ターンに1度の通常召喚”を、2度や3度に増加させる効果。

“1ターンに1度の通常召喚”に追加して召喚を可能にする効果

「水界の秘石－カトリン」「心の架け橋」「R－ACEヘッドクオーター」「蟲惑の園」の効果は、“1ターンに1度の通常召喚”に追加して、自分のメインフェイズに召喚を行えるようにする効果。この効果による追加の召喚を行う際は、この召喚が追加の召喚であることを相手に伝える必要がある。

上述の『“1ターンに1度の通常召喚”を増加させる効果』と重複して使用可能だが、複数の『“1ターンに1度の通常召喚”に追加して召喚を行えるようになる効果』を同一ターンに使用することはできない。

蟲惑の園

例 「ふわんだりぃず×すのーる」と「水界の秘石－カトリン」の効果を同一ターンに適用した場合、通常召喚3回に加えて、地属性モンスターか水属性モンスター1体を召喚できる。これら4回の召喚・通常召喚は任意の順序で行えるが、「水界の秘石－カトリン」の効果による召喚を行う際にはそれを相手に伝える必要がある。

例 「蟲惑の園」と「水界の秘石－カトリン」の効果が適用されている状況では通常召喚に加えて、「蟲惑の園」の効果による追加の召喚か、「水界の秘石－カトリン」の効果による追加の召喚の、任意の片方を行える。両方の効果を使用して追加の召喚を2回行うことはできない。

機巧嘴－八咫御先

発動した効果によって召喚を行う効果

「機巧嘴－八咫御先」「ふわんだりぃずと夢の町」「幸魂」の効果は、効果の処理時に召喚する機会を得て、チェーンブロックの処理後にただちに召喚を行う効果。この召喚は“1ターンに1度の通常召喚”とは無関係の召喚のため、この効果を自分のターンに発動した場合にはこの効果による召喚とは別に“1ターンに1度の通常召喚”を行うことができ、この効果を発動したフェイズによっては、自分のメインフェイズ以外で召喚を行うことも可能。ただし、この種類の効果はダメージステップには発動できず、召喚を無効にする効果の性質上、チェーン2以降で発動した効果によって行われた召喚に対して、召喚を無効にする効果は発動できない。

ふわんだりぃずと夢の町

「ふわんだりぃずと夢の町」の①の効果をチェーン１で発動された場合のみ、行われる召喚に対して『召喚を無効にする効果』を発動できる。

例 相手のメインフェイズに、相手の「成金ゴブリン」にチェーンして「ふわんだりぃずと夢の町」を発動した場合、「ふわんだりぃずと夢の町」のチェーンブロックの処理によって召喚の機会を得て、チェーンブロックの処理の完了後ただちに(「成金ゴブリン」の処理を行う前に)召喚を行う。「成金ゴブリン」の効果の処理は、召喚のあとに行われる。

例 チェーン１で発動した「ふわんだりぃずと夢の町」によってモンスターが召喚される場合、その召喚は一連のチェーン処理の完了後に行われるため、その召喚に対して「暗黒界の懲罰」などの“召喚を無効にする効果”を発動できる。チェーン２以降で発動した「ふわんだりぃずと夢の町」によってモンスターが召喚される場合、その召喚はチェーン処理の途中で行われるので、その召喚に対して“召喚を無効にする効果”を発動することはできない（チェーン処理の途中で別の効果を発動することはできないため）。

シンクロ召喚の原則

シンクロ召喚を行う際のシンクロ素材１組には、１体以上のチューナーを含んでいる必要がある。シンクロ素材の指定に従っているのであれば、シンクロ素材のどの部分をチューナーとしても、２体以上のチューナーをシンクロ素材としても構わない。

例 「XX－セイバー ガトムズ」は、レベルの合計が９である『チューナー＋地属性モンスター１体以上』を素材としてシンクロ召喚する必要がある。その際、『チューナー』の部分にチューナー以外のモンスターを使用することはできないが、『地属性モンスター１体以上』の部分にはチューナーでもチューナー以外のモンスターでも使用できる。

例 「マナドゥム・プライムハート」は、レベルの合計が10である『チューナー１体以上＋光属性モンスター１体』を素材としてシンクロ召喚する必要がある。『チューナー１体以上』の部分にチューナー以外のモンスターを含めることはできないが、『光属性モンスター１体』の部分はチューナーでもチューナー以外のモンスターでも使用できる。

例 「セイヴァー・デモン・ドラゴン」は、レベルの合計が10である『救世竜 セイヴァー・ドラゴン』＋「レッド・デーモンズ・ドラゴン」＋チューナー以外のモンスター１体』を素材としてシンクロ召喚する必要がある。その際、『チューナー以外のモンスター１体』の部分にチューナーは使用できないので、「救世竜 セイヴァー・ドラゴン」または「レッド・デーモンズ・ドラゴン」のうち少なくとも片方をチューナーとする必要がある。このケースの例を挙げると、「救世竜 セイヴァー・ドラゴン」のカード名を得た「ファントム・オブ・カオス」はチューナーではないが「救世竜 セイヴァー・ドラゴン」としてシンクロ素材にすることが可能であり、その場合、その「ファントム・オブ・カオス」か「レッド・デーモンズ・ドラゴン」を別の効果によってチューナーにする必要がある。

セイヴァー・デモン・ドラゴン

マナドゥム・プライムハート

XX－セイバー ガトムズ

カードの性質を変更する(『○○カード扱い』にする)効果

モンスターを魔法カードにする効果

主に「アーティファクト」モンスターが持つ効果で、この効果を適用して魔法&罠ゾーンにセットされている間は、モンスターとして扱われない。

モンスターを装備魔法カードにする効果

「サクリファイス」「ドラグニティ」「焔聖騎士」モンスターや、ユニオンモンスターが持つ効果。モンスターは装備魔法カードとして魔法&罠ゾーンに置かれ、装備されている間はモンスターとして扱われない。一部には、『攻撃力500アップの装備カード扱いとして装備』のように効果を持つ装備魔法カードとして装備する効果や、自身がほかのモンスターに装備されている状況で発動・適用する効果を持つモンスターも存在する。いずれの場合でもその効果は装備魔法カードの効果として扱われ、モンスターの効果としては扱われない。

モンスターを永続魔法カードにする効果

「宝玉獣」モンスターや「ヴァリアンツ」モンスターが持ち、モンスターを永続魔法カードとして魔法&罠ゾーンに表側表示で置く効果。置かれている間はモンスターとして扱われず、永続魔法カードとして扱われる。「方界胤ヴィジャム」「A宝玉獣 ルビー・カーバンクル」が持つ、自身が永続魔法カード扱いの状況で発動できる効果は永続魔法カードの効果として扱われ、モンスターの効果としては扱われない。

モンスターを永続罠カードにする効果

主に「V・HERO」モンスターが持つ効果で、モンスターを永続罠カードとして魔法&罠ゾーンに表側表示で置く。置かれている間はモンスターとして扱われず、永続罠カードとして扱われる。「V・HERO インクリース」などが持つ、自身が永続罠カード扱いの状況で発動できる効果は、永続罠カードの効果として扱われるスペルスピード2の効果で、モンスターの効果としては扱われない。

永続罠カードをモンスターにする効果(罠カードとしても扱う)

「黄金郷」永続罠カードなどが持つ効果。自身の発動時の効果により自身をモンスターとして特殊召喚し、モンスターゾーンではモンスターとしても永続罠カードとしても扱われる状態になる。通常モンスターとして特殊召喚されるカードと効果モンスターとして特殊召喚されるカードの2種類が存在し、効果モンスターとして特殊召喚されるカードの中には、特殊召喚後にモンスターゾーンで発動できる効果を持つものもある。モンスターゾーンで発動するその効果はモンスター効果として扱われ、罠カードの効果としては扱われない。

ほかの『カードの性質を変更する効果』とは異なり、モンスターゾーンで効果を無効化された場合は魔法&罠ゾーンに表側表示で置かれる。また、モンスターゾーンで裏側守備表示になる効果が適用された場合、モンスターゾーンではなく魔法&罠ゾーンにセットされる。

魔法・罠カードを通常モンスターにする効果
(魔法・罠カードとしては扱わない)

「バージェストマ」通常罠カードや「マジカルシルクハット」が持つ効果で、魔法・罠カードを通常モンスターとしてモンスターゾーンに特殊召喚する。これによって特殊召喚されたカードは、モンスターゾーンに存在する間は魔法・罠カードとしては扱われず、通常モンスターとして扱われる。

カード個別のルールは
『遊戯王OCG 公式カードデータベース』でも
チェックできるぞ!!

https://www.db.yugioh-card.com/yugiohdb/

2022年4月1日～6月30日適用 リミットレギュレーション

「ヴェルテ・アナコンダ」禁止に加え「勇者」デッキ主要カードが制限になる

「烙印融合」などとの組み合わせで流行していた「ヴェルテ・アナコンダ」や、1枚でも高い制圧力を誇っていた「王宮の勅命」が禁止に指定されたほか、当時大流行していた「勇者」デッキのキーカード2枚も制限になった。さらに「鉄獣戦線 フラクトール」や「紅き血染めのエルドリクシル」「烙印開幕」「金満で謙虚な壺」なども準制限に指定され、当時流行していた多くのデッキがパワーダウンしている。一方で「フュージョン・デステニー」の制限復帰や「トリシューラ」「サンダー・ボルト」の制限から準制限への緩和、「メタバース」の制限解除など、汎用カードの制限緩和も行われている。

2022年4月1日に制限が変更されたカード

カード名	変更内容
新たに禁止になったカード	
捕食植物ヴェルテ・アナコンダ	制限⇒禁止
王宮の勅命	制限⇒禁止
新たに制限になったカード	
聖殿の水遣い	準制限⇒制限
アラメシアの儀	準制限⇒制限
フュージョン・デステニー	禁止⇒制限
新たに準制限になったカード	
オルフェゴール・ディヴェル	制限⇒準制限
発条空母ゼンマイティ	制限⇒準制限
調弦の魔術師	制限⇒準制限
鉄獣戦線 フラクトール	無制限⇒準制限
深淵の暗殺者	制限⇒準制限
氷結界の龍 トリシューラ	制限⇒準制限
終わりの始まり	制限⇒準制限
金満で謙虚な壺	無制限⇒準制限
サンダー・ボルト	制限⇒準制限
霞の谷の神風	制限⇒準制限
烙印開幕	無制限⇒準制限
紅き血染めのエルドリクシル	無制限⇒準制限
制限が解除されたカード	
オルターガイスト・マルチフェイカー	準制限⇒解除
希望の記憶	準制限⇒解除
ヒーローアライブ	準制限⇒解除
メタバース	準制限⇒解除

この期間の注目デッキピックアップ

スプライト

「POTE」で登場した、レベル2、ランク2、リンク2を軸に構築したデッキ。「餅カエル」「スプライト・レッド」「スプライト・キャロット」による制圧力と、元々の攻撃力が2倍になる「ギガンティック・スプライト」による爆発力を兼ね備え、登場直後から人気となった。

禁止 ➡ 制限

フュージョン・デステニー

デッキのモンスターも素材として「D-HERO」を融合召喚できる魔法。「D-HERO デストロイフェニックスガイ」が登場してからは「ヴェルテ・アナコンダ」との組み合わせで大流行した。「ヴェルテ・アナコンダ」が禁止に指定されたと同時に、このカードは制限に復帰している。

準制限 ➡ 制限

アラメシアの儀

「勇者トークン」を特殊召喚しつつ、永続魔法「運命の旅路」を魔法＆罠ゾーンに置ける魔法。このカードを手札に加える「聖殿の水遣い」や、「勇者トークン」が存在する場合に効果の発動を無効にできる「流離のグリフォンライダー」とあわせて様々なデッキに投入されていた。

注目の改訂カード

2022年7月1日～9月30日適用 リミットレギュレーション

流行カード3枚が禁止になった一方で合計13枚のカードの制限が緩和された

主に「スプライト」で高い制圧力を誇っていた「餅カエル」に加えて、コンボのパーツとして様々なデッキで使われていた「ハリファイバー」、1枚でも相手を封殺する力を秘めた「虚無空間」の計3枚が禁止に指定された。さらに当時の流行デッキである「ドライトロン」「アルバスの落胤」「ふわんだりぃず」のキーカードの一部も制限や準制限に指定されパワーダウンしている。一方で制限が緩和されているカードも合計13枚と多く、汎用性が高い「サンダー・ボルト」「トリシューラ」の制限解除や、9年近くの間禁止に指定されていた「魔導書の神判」の制限復帰などが行われている点にも注目だ。

2022年7月1日に制限が変更されたカード

カード名	変更内容
新たに禁止になったカード	
水晶機巧－ハリファイバー	制限⇒禁止
餅カエル	制限⇒禁止
虚無空間	制限⇒禁止
新たに制限になったカード	
イーバ	無制限⇒制限
魔導書の神判	禁止⇒制限
烙印開幕	準制限⇒制限
新たに準制限になったカード	
A・ジェネクス・バードマン	制限⇒準制限
ふわんだりぃずと謎の地図	無制限⇒準制限
烙印融合	無制限⇒準制限
制限が解除されたカード	
オルフェゴール・ディヴェル	準制限⇒解除
発条空母ゼンマイティ	準制限⇒解除
調弦の魔術師	準制限⇒解除
深淵の暗殺者	準制限⇒解除
氷結界の龍 トリシューラ	準制限⇒解除
雷獣龍－サンダー・ドラゴン	準制限⇒解除
ローンファイア・ブロッサム	準制限⇒解除
終わりの始まり	準制限⇒解除
サンダー・ボルト	準制限⇒解除
霞の谷の神風	準制限⇒解除
龍相剣現	準制限⇒解除

この期間の注目デッキピックアップ

ふわんだりぃず

EXデッキを主力とした特殊召喚ではなく、通常召喚の回数を増やす事で高レベルの鳥獣族を展開する。「霞の谷の巨神鳥」や「烈風の結界像」に加え、墓地を使った戦術を使わない点で相性が良い「ディメンション・アトラクター」も加わった高い制圧力で大会でも活躍していた。

禁止 ➡ 制限

魔導書の神判

2013年2月に登場し、「魔導」デッキのパワーを大きく底上げした速攻魔法。「征竜」デッキと「魔導」デッキが勢力を二分していた頃はお互いの特殊召喚を封じる永続効果を持つ「昇霊術師 ジョウゲン」を特殊召喚する動きが多く見られたが、2013年9月に禁止に指定された。

制限 ➡ 禁止

虚無空間

2010年に登場し、2015年から長らく制限カードだったがこの改訂で禁止に。デッキ・フィールドから自分の墓地へカードが送られた場合に破壊されるため任意のタイミングで特殊召喚できない状態を解除しやすく、相手の特殊召喚のみ封じて主導権を握る使い方が可能だった。

注目の改訂カード

2022年10月1日～12月31日適用 リミットレギュレーション

「勇者」デッキと「スプライト」デッキの主要カード2枚が禁止に指定された

高い制圧力から「アラメシアの儀」とともに様々なデッキで採用されていた「グリフォンライダー」と、「スプライト」デッキでも使われていたリンク2「ユニオン・キャリアー」が禁止に指定された。さらに「スプライト」や「ティアラメンツ」などの当時流行したデッキのカードが制限に指定されている。

ほか、高い採用率を誇っていた汎用魔法「ライトニング・ストーム」が準制限に指定されている。一方で2004年から禁止だった「八汰烏」と2006年から禁止だった「刻の封印」が制限に復帰し、「ABC-ドラゴンバスター」や「聖殿の水遣い」などの強力カードも準制限に緩和されている。

2022年10月1日に制限が変更されたカード

カード名	変更内容
新たに禁止になったカード	
流離のグリフォンライダー	無制限⇒禁止
ユニオン・キャリアー	無制限⇒禁止
新たに制限になったカード	
鬼ガエル	無制限⇒制限
古衛兵アギド	無制限⇒制限
宿神像ケルドウ	無制限⇒制限
スプライト・ジェット	無制限⇒制限
朱光の宣告者	無制限⇒制限
ヤタガラス 八汰烏	禁止⇒制限
壱世壊＝ベルレイノ	無制限⇒制限
スプライト・スターター	無制限⇒制限
ふわんだりぃずと謎の地図	準制限⇒制限
刻の封印	禁止⇒制限
新たに準制限になったカード	
ABC-ドラゴン・バスター	制限⇒準制限
虹彩の魔術師	制限⇒準制限
聖殿の水遣い	制限⇒準制限
ティアラメンツ・ハゥフニス	無制限⇒準制限
ディメンション・アトラクター	無制限⇒準制限
ファントム・ナイツ 幻影騎士団ティアースケイル	制限⇒準制限
ライトニング・ストーム	無制限⇒準制限
制限が解除されたカード	
A・ジェネクス・バードマン	準制限⇒解除
未界域のジャッカロープ	準制限⇒解除
SPYRAL RESORT	準制限⇒解除
閃刀機ーウィドウアンカー	準制限⇒解除
暴走魔法陣	準制限⇒解除

この期間の注目デッキピックアップ

ティアラメンツ

効果を駆使してデッキのカードを墓地へ送り、墓地へ送られた「ティアラメンツ」モンスターの効果で融合モンスターを展開する。この改訂でイシズ関連カードが制限になったが力は残っており、『PHHY』での「ティアラメンツ・クシャトリラ」などの新規の強化もあり大流行した。

無制限 ➡ 制限

古衛兵アギド

手札・デッキから墓地へ送られるとお互いのデッキの上からカードを5枚墓地へ送る②の効果が「ティアラメンツ」と好相性で、同じ効果を持つ「古尖兵ケルベク」とあわせて採用された。2023年1月の環境でも存在感は健在で「ティアラメンツ」デッキを支える1枚となっている。

無制限 ➡ 禁止

ユニオン・キャリアー

対象と元々の種族または属性が同じモンスターを手札・デッキから装備カードにできる。禁止になる前は主に「スプライト」デッキで使われ、「ギガンティック・スプライト」に「破壊剣ードラゴンバスターブレード」を装備してEXデッキからの特殊召喚を封じる戦術に使われた。

注目の改訂カード

CHAPTER 1 CHAPTER 2 CHAPTER 3 CHAPTER 4

OCG RULE HISTORY
オフィシャルカードゲームルールヒストリー

2023年1月1日～3月31日適用 リミットレギュレーション

「ティアラメンツ」デッキ関連カードの多くが禁止または制限に指定される

改訂前に流行の最前線にいた「ティアラメンツ」デッキは、「キトカロス」の禁止に加えて「シェイレーン」や「レイノハート」など多くのカードが制限に指定された。さらに「ふわんだりぃず」デッキにおいて相手の特殊召喚を封じるのに使われていた「烈風の結界像」が禁止となり、高い制圧力で様々なデッキで使われていた「クシャトリラ・フェンリル」も制限に指定されている。一方で「心変わり」や「ブトレマイオス」「隠れ蓑のスチーム」といった強力カード3枚が禁止から制限に復帰し、さらにこの3枚に加えて「エンシェント・フェアリー・ドラゴン」が新しいテキストになり制限となった。

2023年1月1日に制限が変更されたカード

カード名	変更内容
新たに禁止になったカード	
ティアラメンツ・キトカロス	無制限⇒禁止
烈風の結界像	無制限⇒禁止
新たに制限になったカード	
エンシェント・フェアリー・ドラゴン	禁止⇒制限
クシャトリラ・フェンリル	無制限⇒制限
クシャトリラ・ユニコーン	無制限⇒制限
ティアラメンツ・シェイレーン	無制限⇒制限
ティアラメンツ・レイノハート	無制限⇒制限
星守の騎士 ブトレマイオス	禁止⇒制限
深淵の獣マグナムート	無制限⇒制限
BF－隠れ蓑のスチーム	禁止⇒制限
心変わり	禁止⇒制限
六世壊＝バライゾス	無制限⇒制限
烙印融合	準制限⇒制限
新たに準制限になったカード	
オルフェゴール・ガラテア	制限⇒準制限
鬼ガエル	制限⇒準制限
閃刀姫－カガリ	制限⇒準制限
八汰烏	制限⇒準制限
アラメシアの儀	制限⇒準制限
インフェルニティガン	制限⇒準制限
おろかな副葬	無制限⇒準制限
サンダー・ボルト	無制限⇒準制限
トリックスター・ライトステージ	制限⇒準制限
制限が解除されたカード	
ABC－ドラゴン・バスター	準制限⇒解除
虹彩の魔術師	準制限⇒解除
聖殿の水遣い	準制限⇒解除
幻影騎士団ティアースケイル	準制限⇒解除
紅き血染めのエルドリクシル	準制限⇒解除

この期間の注目デッキピックアップ

鉄獣戦線＋スプライト

「スプライト」とレベル2の「トライブリゲード」を軸に、レベル2の「素早い」モンスターを加えたデッキ。主力はランク2やリンク2だが、「鉄獣の抗戦」を使うと相手ターンに「凶鳥のシュライグ」をリンク召喚する事も可能。2つのテーマの長所を活かして展開を行うぞ。

注目の改訂カード

禁止 ➡ 制限

エンシェント・フェアリー・ドラゴン

禁止になる前は「竜の渓谷」を起点に「亡竜の戦慄－デストルドー」を経由してS召喚し、フィールド魔法を多用するデッキで使われていた。新しいテキストでは①②の効果がどちらも同名カードを含めて1ターンに1度になり、②の効果も同名のカードを手札に加えられなくなった。

無制限 ➡ 禁止

ティアラメンツ・キトカロス

①の効果でデッキから「ティアラメンツ」を手札に加えるか墓地へ送り、さらに②の効果でフィールドの「ティアラメンツ」を墓地へ送って効果の発動をサポートできる。レベル5なので「簡易融合」との相性も抜群で、「ティアラメンツ」デッキでは展開の要として使われていた。

OTHER CARD

VALUABLE DECK COLLECTION No.01

スプライト

レベル2の特殊召喚で主力モンスターを展開

レベル2で統一された「スプライト」と、「ガエル」や「素早い」などを組み合わせたデッキ。相手ターンには「レッド」や「キャロット」で相手を妨害し、自分のターンでは主力のランク2を展開していこう。「ギガンティック・スプライト」は「キャット・シャーク」の効果も使うと攻撃力6400のアタッカーになるぞ。さらに「I:Pマスカレーナ」を使って出すリンク3・4や、手札から「スプライト・ピクシーズ」の効果を発動したターンに特殊召喚できる「超雷龍ーサンダー・ドラゴン」なども使って戦線を固めていこう。「オオヒメの御巫」は「宣告者の神巫」の召喚から「虹光の宣告者」を経由して手札に加え、「伝承の大御巫」で特殊召喚すると「永遠の淑女 ベアトリーチェ」のX召喚につながる。「スプライト・スプリンド」と併用して「素早いアンコウ」などの効果を引き出そう。

デッキリスト

カード名
オオヒメの御巫
灰流うらら
灰流うらら
灰流うらら
粋カエル
鬼ガエル
鬼ガエル
深海のディーヴァ
深海のディーヴァ
深海のディーヴァ
素早いアンコウ
素早いビーバー
素早いビーバー
素早いビーバー
スプライト・キャロット
スプライト・キャロット
スプライト・ジェット
スプライト・ピクシーズ
スプライト・ブルー
スプライト・ブルー
スプライト・ブルー
スプライト・レッド
スプライト・レッド
増殖するG
増殖するG
宣告者の神巫
宣告者の神巫
宣告者の神巫
おろかな埋葬
禁じられた一滴
スプライト・ガンマ・バースト
スプライト・スターター
スプライト・スマッシャーズ
伝承の大御巫
墓穴の指名者
墓穴の指名者
抹殺の指名者
スプライト・ダブルクロス
無限泡影
無限泡影

エクストラデッキ
超雷龍ーサンダー・ドラゴン
旧神ヌトス
虹光の宣告者
天霆號アーゼウス
永遠の淑女 ベアトリーチェ
ギガンティック・スプライト
ギガンティック・スプライト
キャット・シャーク
召命の神弓ーアポロウーサ
トロイメア・ユニコーン
I:Pマスカレーナ
スプライト・エルフ
スプライト・エルフ
スプライト・スプリンド
転生炎獣アルミラージ
—
—
—

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

目指す盤面

展開したレベル2を素材としてランク2・リンク2を並べる！

ギガンティック・スプライト

スプライト・エルフ

攻める際は「エルフ」を素材にX召喚している「ギガンティック・スプライト」を主力とし、先攻1ターン目などで相手の行動に備える際は「レッド」や「キャロット」＋ランク2かリンク2の盤面を目指そう。

相手の行動を妨害！

スプライト・キャロット

スプライト・レッド

デッキの弱点

EXデッキのモンスターを狙われると機能不全に

展開と攻撃の要である「ギガンティック・スプライト」を、「幽鬼うさぎ」などで狙われると苦しい。また、マッチなどで「浮幽さくら」を使われてかなり厳しい状況になる事も。

浮幽さくら

幽鬼うさぎ

VALUABLE DECK COLLECTION No.02

D

機械族モンスターを展開してS召喚へつなぐ

アニメ『5D's』に登場した龍亞が愛用しているデッキが「D」だ。電子機器をモチーフとした低レベルのモンスターを多数展開してレベル7の「パワー・ツール・ドラゴン」へつなぎ、装備魔法を駆使して闘う戦術が主軸となる。また「アルティマヤ・ツィオルキン」とも相性が良く、「D・スキャナン」と、「ガジェット・ゲーマー」の効果で呼び出した「ガジェット・トレーラー」の2枚から特殊召喚ができるぞ。「アルティマヤ・ツィオルキン」は魔法か罠をセットすれば「パワー・ツール・ドラゴン」を特殊召喚できるのだが、このデッキには装備魔法が多く投入されているのですぐに効果の発動と装備が狙えるようになっている。ここからチューナーを用意できればさらにレベルが高いSモンスターへつなげられ、装備魔法と合わせて強力な盤面を作る事ができるのだ。

デッキリスト

カード名

- ガジェット・トレーラー
- ガジェット・トレーラー
- ガジェット・トレーラー
- D・スキャナン
- D・スキャナン
- D・スキャナン
- ガジェット・ゲーマー
- ガジェット・ゲーマー
- ガジェット・ゲーマー
- D・リモコン
- D・リモコン
- D・リモコン
- D・スマホン
- D・スマホン
- D・スマホン
- D・テレホン
- D・テレホン
- D・テレホン
- D・モバホン
- D・モバホン
- D・モバホン
- おろかな埋葬
- ガジェット・ボックス
- ガジェット・ボックス
- 機械複製術
- 機械複製術
- 機械複製術
- 死者蘇生
- ジャンク BOX
- ジャンク BOX
- 白のヴェール
- ダブルツール D & C
- D・コンバートユニット
- D・コンバートユニット
- D・コンバートユニット
- 月鏡の盾
- 命の奇跡
- 命の奇跡
- ラプテノスの超魔剣
- ワン・フォー・ワン

エクストラデッキ

- パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン
- パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン
- パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン
- ライフ・ストリーム・ドラゴン
- ライフ・ストリーム・ドラゴン
- 機械竜 パワー・ツール
- 機械竜 パワー・ツール
- パワー・ツール・ドラゴン
- パワー・ツール・ドラゴン
- パワー・ツール・ドラゴン
- D・イヤホン
- D・イヤホン
- アルティマヤ・ツィオルキン
- アルティマヤ・ツィオルキン
- 決闘竜 デュエル・リンク・ドラゴン
- —
- —
- —

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

目指す盤面

D・イヤホン

パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン

命の奇跡

装備カードで「パワー・ツール」を強力サポート！

装備魔法の効果で戦闘に有利な状況を作りつつ、「パワー・ツール・ブレイバー・ドラゴン」の効果で相手モンスターの動きを封じて勝利を狙おう。

デッキの弱点

装備魔法を墓地から除外されると戦力が半減

投入しているSモンスターの多くが装備魔法がある状態での動きを想定しているため、装備魔法を対策されてしまうと効果を持たないSモンスターに近い状況になってしまうのだ。

マクロコスモス

D.D.クロウ

デッキリスト

カード名
BF －毒風のシムーン
BF －毒風のシムーン
BF －毒風のシムーン
BF －黒槍のブラスト
BF －黒槍のブラスト
BF －幻耀のスズリ
BF －幻耀のスズリ
BF －幻耀のスズリ
BF －残夜のクリス
BF －残夜のクリス
BF －精鋭のゼピュロス
BF －精鋭のゼピュロス
BF －嵐砂のシャマール
BF －嵐砂のシャマール
BF －嵐砂のシャマール
BF －隠れ蓑のスチーム
BF －疾風のゲイル
BF －疾風のゲイル
BF －疾風のゲイル
アサルト・シンクロン
アサルト・シンクロン
BF －下弦のサルンガ
BF －砂塵のハルマッタン
BF －雪撃のチヌーク
BF －雪撃のチヌーク
BF －無頼のヴァータ
BF －無頼のヴァータ
BF －無頼のヴァータ
黒い旋風
黒い旋風
黒い旋風
黒羽の旋風
黒羽の旋風
サンダー・ボルト
サンダー・ボルト
死者蘇生
ハーピィの羽根帚
ブラック・バード・クローズ
BF －ツインシャドウ
BF －ツインシャドウ

エクストラデッキ

A BF －神立のオニマル
ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン
ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン
ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン
BF －フルアーマード・ウィング
BF －フルアーマード・ウィング
BF －フルアーマード・ウィング
ブラックフェザー・ドラゴン
ブラックフェザー・ドラゴン
BF －孤高のシルバー・ウィンド
A BF －驟雨のライキリ
A BF －涙雨のチドリ
BF T －漆黒のホーク・ジョー
BF －魔風のボレアース
BF －星影のノートゥング
－
－
－

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

VALUABLE DECK COLLECTION No.03

BF

ブラックフェザー

高い展開力を活かして「BF」をS召喚！

『5D's』や『ARC-V』で活躍したクロウのデッキ。闇属性・鳥獣族のモンスターを軸に圧倒的な展開力で高レベルのSモンスターの展開につなげよう。まずは早いタイミングで「黒い旋風」の発動を狙おう。2枚以上発動できれば「BF」モンスターを1体召喚するだけで2枚以上の「BF」モンスターを手札に加えられるため特殊召喚可能なモンスターを選べば大量展開につながるぞ。Sモンスターの選択肢は幅広く、呼び出したSモンスターを素材に新たなS召喚へつなぐ展開も可能。特にS召喚を狙いたいモンスターは「BF－フルアーマード・ウィング」だ。カードの効果を受けず、さらに相手モンスターのコントロールを得られるため、対峙した場合非常に対処が難しいモンスターとなるぞ。このデッキは相手の妨害もモンスターで行うため、複数体の高レベルモンスターを用意しよう。

目指す盤面

レベル10Sモンスターで相手の動きを封じる！

相手モンスターのコントロールを得られる「フルアーマード・ウィング」やフィールドを一掃できる「アサルト・ドラゴン」を展開する事で相手は基本的に戦闘でしか突破ができなくなるので、相手が準備を整える前に勝負を決めよう。

BF－フルアーマード・ウィング

ブラックフェザー・アサルト・ドラゴン

黒羽の旋風

黒い旋風

2種類の永続魔法で展開力を強化！

デッキの弱点

永続魔法が破壊されると展開しづらくなる

「黒い旋風」を活用できるかによって展開力が左右されるため、仮に発動できたとしても油断はできない。こちらの準備が整う前に破壊されてしまうと危険なため、過信は厳禁だ。

ハーピィの羽根帚

幽鬼うさぎ

VALUABLE DECK COLLECTION No.04

ナチュル

モンスター効果で相手の動きを封じる

モンスター効果や魔法・罠の発動を無効にする強烈なカウンター効果が「ナチュル」の特徴だったが、それらには少し重めのコストが必要だった。しかし『DABL』で登場した「カメリア」の登場によりその弱点を克服。「モルクリケット」で「カメリア」と「ナーブ」や「サンフラワー」をそろえる事で、無効効果をほぼノーコストで使えるようになったのだ。また過去の「ナチュル」は1ターンの発動回数制限がないのも魅力で、展開次第では相手の戦術を完全に封じ込む事ができる。さらに「ナチュルの神聖樹」の③の効果によりキーカードを手札に加えやすく、「ナチュルの春風」の登場により展開力も手に入れた。相手の出方を窺いながら柔軟に対応するプレイングを必要とするテーマではあるが、カウンターを駆使して相手をじりじりと追い詰めるデュエルが好きな人にはオススメしたい。

目指す盤面

モンスター効果を2回以上止める！

ナチュル・カメリア

＋

ナチュル・サンフラワー

「モルクリケット」を召喚し、効果で「カメリア」を特殊召喚。「カメリア」で「神聖樹」を墓地へ送ったらその効果で「春風」を手札に加え、発動して「モルクリケット」を特殊召喚。最後に2体で「ビースト」をS召喚したら完成。

Sモンスター

または

ナチュル・ビースト

ナチュル・パルキオン

デッキの弱点

「モルクリケット」を止められると展開力が激減

カウンター戦術には2体以上のモンスターが必要なので展開の起点である「モルクリケット」を通せるかが鍵。除外されると厳しい状況に……。

ナチュル・モルクリケット

墓穴の指名者

灰流うらら

デッキリスト

カード名
ナチュル・ハイドランジー
ナチュル・カメリア
ナチュル・カメリア
ナチュル・カメリア
ナチュル・クリフ
ナチュル・クリフ
ナチュル・クリフ
ナチュル・スティンクバグ
灰流うらら
灰流うらら
灰流うらら
山と雪解の春化精
山と雪解の春化精
山と雪解の春化精
ローンファイア・ブロッサム
ローンファイア・ブロッサム
ローンファイア・ブロッサム
増殖するG
増殖するG
ナチュル・サンフラワー
ナチュル・サンフラワー
スポーア
ナチュル・ナーブ
ナチュル・モスキート
ナチュル・モルクリケット
ナチュル・モルクリケット
ナチュル・モルクリケット
おろかな副葬
おろかな副葬
ナチュルの春風
ナチュルの春風
ナチュルの春風
墓穴の指名者
墓穴の指名者
ビリ・レイスの地図
ビリ・レイスの地図
ワン・フォー・ワン
ナチュルの神星樹
ナチュルの神星樹
ナチュルの神星樹
エクストラデッキ
氷結界の遠零龍 トリシューラ
フルール・ド・バロネス
水晶機巧－グリオンガンド
ナチュル・ガオドレイク
氷結界の龍 トリシューラ
ナチュル・パルキオン
ナチュル・ビースト
ナチュル・ビースト
天霆號アーゼウス
No.41 泥睡魔獣バグースカ
No.60 刻不知のデュガレス
深淵に潜む者
崔嵬の地霊使いアウス
スプライト・エルフ
リンクリボー
—
—
—

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

VALUABLE DECK COLLECTION No.05

御巫

装備魔法を装備して相手に戦闘ダメージを反射させる

2022年8月発売の『デッキビルドパック アメイジング・ディフェンダーズ』で初登場したテーマ。現状でモンスターは「ハレ」と「ニニ」、儀式モンスター「オオヒメの御巫」に加え『CYAC』収録の「フゥリ」の合計4種類。それぞれが〝戦闘では破壊されず戦闘ダメージは相手が受ける〟という効果を持つ。そのため、多彩な専用装備魔法を使い、相手に戦闘ダメージを反射させて勝利を目指すのが基本的な戦略となる。装備魔法の中でも強力なのが「御巫の水舞踏」。装備モンスターを効果による破壊から防ぐ装備魔法だが、実は相手モンスターにも装備させられる。なので、②の効果で自分は手札・デッキから「御巫」を特殊召喚しつつ相手モンスターを手札に戻す、といった動きができるのだ。レシピでは「壊獣」も投入しているので相手フィールドの「壊獣」を回収しつつ展開できる。

目指す盤面

オオヒメの御巫

戦闘ダメージは相手が受ける！

相手モンスターのコントロールを得る！

鏡の御巫ニニ

「宣告者の神巫」などを使えば、少ない手札で作り出せる盤面。戦闘ダメージは相手が受ける状態となっており、さらに「ニニ」の効果によって相手モンスターのコントロールを得られるため、相手にする側としては動きづらい形だ。

装備

御巫の水舞踏

デッキリスト

カード名
壊星壊獣ジズキエル
怒炎壊獣ドゴラン
オオヒメの御巫
オオヒメの御巫
オオヒメの御巫
鏡の御巫ニニ
鏡の御巫ニニ
珠の御巫フゥリ
珠の御巫フゥリ
剣の御巫ハレ
剣の御巫ハレ
灰流うらら
灰流うらら
灰流うらら
増殖するG
増殖するG
増殖するG
宣告者の神巫
宣告者の神巫
宣告者の神巫
おろかな副葬
儀式の準備
儀式の準備
伝承の大御巫
伝承の大御巫
伝承の大御巫
ハーピィの羽根帚
墓穴の指名者
墓穴の指名者
御巫神楽
御巫の水舞踏
御巫の水舞踏
御巫の水舞踏
御巫の誘い輪舞
御巫の祓舞
御巫の火巫舞
御巫舞踊ー迷わし鳥
御巫舞踊ー迷わし鳥
御巫かみくらべ
御巫の契り
エクストラデッキ
旧神ヌトス
旧神ヌトス
虹光の宣告者
虹光の宣告者
星風狼ウォルフライエ
飢鰐竜アーケティス
交血鬼ーヴァンパイア・シェリダン
アクセスコード・トーカー
神聖魔皇后セレーネ
スケアクロー・トライヒハート
トロイメア・ユニコーン
I：P マスカレーナ
照耀の光霊使いライナ
清冽の水霊使いエリア
トロイメア・フェニックス
―
―
―

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

デッキの弱点

モンスターの効果を無効化されると致命的

「フゥリ」がいれば「無限泡影」はかわせるが、「スキルドレイン」は対象を取らずにフィールドの表側表示モンスターすべての効果を無効にしてしまうため、確実に対処したい。

スキルドレイン

無限泡影

VALUABLE DECK COLLECTION No.06

ビートルーパー

融合&リンクを駆使して大型昆虫族を展開

海外のブースターで先行登場したテーマで、墓地の昆虫族を除外してモンスターを展開し、それらを素材に融合召喚やリンク召喚でエースを呼び出すのが基本戦術。「大騎甲虫インヴィンシブル・アトラス」ら高攻撃力のモンスターによるダイナミックなデュエルが特徴で、状況次第では攻撃力4000超えのモンスターを複数並べ、1ターンでの勝利も狙える。また展開の途中に「増殖するG」や「スティンギー・ランス」といった相手ターンに発動できる効果を持ったモンスターや、カウンター罠の「騎甲虫空殺舞隊」を手札に加えられるため、次のターンの相手の展開を牽制できるのも強みと言える。展開のために除外したモンスターは「重騎甲虫マイティ・ネプチューン」でデッキに戻せるため継戦能力も高め。切り札の破壊力だけではなく、攻守にバランスの取れたスキの少ないデッキなのだ。

目指す盤面

ビートルーパー
騎甲虫スケイル・ボム

＋

ビートルーパー
大騎甲虫インヴィンシブル・アトラス

＋

ビートルーパー・フロート・スティング
騎甲虫空殺舞隊

リンク2モンスターの「ピコファレーナ」や「アームド・ホーン」を経由して「増殖するG」などを手札に加えつつ、エースの「インヴィンシブル・アトラス」をリンク召喚。その効果で「スティンギー・ランス」を呼び出したら「騎甲虫空殺舞隊」を手札に加えてセットしよう。

手札に構えておく

ビートルーパー
騎甲虫スティンギー・ランス

増殖するG

デッキの弱点

墓地の状況が戦況の有利・不利に直結

ある程度、墓地にモンスターが貯まらないと墓地からの回収効果や特殊召喚効果が使えないため「ディメンション・アトラクター」は厳しい。

ビートルーパー・ランディング
騎甲虫隊上陸態勢

墓穴の指名者

ディメンション・アトラクター

デッキリスト

カード名
デビルドーザー
重騎甲虫マイティ・ネプチューン
重騎甲虫マイティ・ネプチューン
騎甲虫スティンギー・ランス
騎甲虫ライト・フラッパー
応戦するG
G戦隊 シャインブラック
騎甲虫アサルト・ローラー
共振虫
共振虫
共振虫
ゴキボール
ゴキボール
灰流うらら
灰流うらら
灰流うらら
騎甲虫スカウト・バギー
騎甲虫スカウト・バギー
騎甲虫スカウト・バギー
騎甲虫スケイル・ボム
騎甲虫スケイル・ボム
騎甲虫スケイル・ボム
増殖するG
増殖するG
増殖するG
B・F －毒針のニードル
B・F －必中のピン
B・F －必中のピン
簡易融合
テラ・フォーミング
墓穴の指名者
墓穴の指名者
騎甲虫隊降下作戦
騎甲虫隊降下作戦
騎甲虫隊戦術機動
騎甲虫隊戦術機動
騎甲虫隊戦術機動
騎甲虫隊上陸態勢
騎甲虫空殺舞隊
騎甲虫空殺舞隊
エクストラデッキ
超騎甲虫アブソリュート・ヘラクレス
完全態・グレート・インセクト
騎甲虫クルーエル・サターン
騎甲虫クルーエル・サターン
天霆號アーゼウス
電子光虫－コアベージ
No.3 地獄蝉王ローカスト・キング
No.3 地獄蝉王ローカスト・キング
アクセスコード・トーカー
大騎甲虫インヴィンシブル・アトラス
熾天蝶
甲虫装機 ピコファレーナ
甲虫装機 ピコファレーナ
騎甲虫アームド・ホーン
騎甲虫アームド・ホーン
－
－
－

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

VALUABLE DECK COLLECTION No.07

銀河眼

強化された「超銀河眼の光子龍皇」で一撃必殺を狙う

元はアニメ『ZEXAL』に登場するカイトが使っていたが、様々な関連カードが出るにつれ着々と強化されていったテーマ。特に『PHHY』では「超銀河眼の光子龍皇」という圧倒的な切り札の登場により凄まじい力を得るに至った。後攻であれば「銀河戦士」や「銀河の魔導師」などの効果を使いつつ「銀河眼の残光竜」をからめて「銀河眼の光子竜皇」をX召喚、さらにその上に重ねて「超銀河眼の光子龍皇」を呼び出して勝負を決めに行ける。隙あらば一瞬で相手のLPを0にできるデッキなので、自分ターンでは常に相手を倒しきれるかどうかを見極めて動こう。先攻であればリンクモンスターの「銀河眼の煌星竜」、Xモンスターの「銀河眼の光子卿」や「タイタニック・ギャラクシー」などの妨害できる効果を持ったモンスターを並べ、相手の動きに備える布陣を組むといいだろう。

デッキリスト

カード名

- 銀河眼の残光竜
- 銀河眼の光子竜
- 銀河眼の光子竜
- フォトン・エンペラー
- 銀河戦士
- 銀河戦士
- 銀河戦士
- 銀河の魔導師
- 銀河の魔導師
- 銀河の魔導師
- 銀河の召喚師
- フォトン・オービタル
- フォトン・オービタル
- フォトン・オービタル
- フォトン・ジャンパー
- フォトン・スラッシャー
- フォトン・スラッシャー
- フォトン・スラッシャー
- フォトン・バニッシャー
- フォトン・バニッシャー
- 灰流うらら
- 灰流うらら
- 灰流うらら
- エフェクト・ヴェーラー
- エフェクト・ヴェーラー
- エフェクト・ヴェーラー
- 銀河遠征
- ギャラクシー・サイクロン
- 銀河零式
- 銀河天翔
- 銀河天翔
- 銀河百式
- 金満で謙虚な壺
- 金満で謙虚な壺
- ハイパー・ギャラクシー
- 墓穴の指名者
- 墓穴の指名者
- 破滅のフォトン・ストリーム
- 最後の希望
- 永遠なる銀河

エクストラデッキ

- 天霆號アーゼウス
- 銀河眼の極光波竜
- 銀河眼の光波刃竜
- CNo.62　超銀河眼の光子龍皇
- 銀河眼の光波竜
- ギャラクシーアイズ FA・フォトン・ドラゴン
- 宵星の機神ディンギルス
- No.38 希望魁竜タイタニック・ギャラクシー
- No.62 銀河眼の光子竜皇
- No.90 銀河眼の光子卿
- サイバー・ドラゴン・インフィニティ
- サイバー・ドラゴン・ノヴァ
- 輝光竜フォトン・ブラスト・ドラゴン
- 銀河光子竜
- 銀河眼の煌星竜
- ―
- ―
- ―

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

目指す盤面

①の効果でX素材となっている「銀河眼の残光竜」を取り除き、モンスターに3回攻撃！

「銀河眼の残光竜」の効果で「銀河眼の光子竜」を「超銀河眼の光子龍皇」のX素材にして攻撃力がアップ!!

「銀河眼の残光竜」の効果で「超銀河眼の光子龍皇」の攻撃力がさらに倍!!!

CNo.62 超銀河眼の光子龍皇

「超銀河眼の光子龍皇」の真価を発揮させるキーカードとなるのが「銀河眼の残光竜」だ。「銀河の魔導師」などの効果で「銀河遠征」を手札に加え、その効果でデッキから「残光竜」を特殊召喚し、X素材として活用しよう。

デッキの弱点

「銀河眼の光子竜」を除外されると厳しい

展開の中核となる「銀河眼の光子竜」を除外されるとデッキとしては機能不全に。また、X召喚の素材とするためにモンスターを並べた瞬間を突かれて大量除去されるのもキツイ。

「激流葬」などの除去カード

墓穴の指名者

VALUABLE DECK COLLECTION No.08

閃刀姫

メインモンスターゾーンを空けながら闘う

「閃刀」魔法の多くが〝自分のメインモンスターゾーンにモンスターが存在しない場合〟に発動できるため、EXモンスターゾーン以外にはなるべくモンスターを展開しないようにしよう。「閃刀」魔法カードの中には墓地に3枚以上魔法カードがある場合は追加で得られる効果を持つものもあるため、積極的に魔法カードを発動したりカードの効果で墓地に送ったりしてカードを貯めよう。基本戦術としては「レイ」または「ロゼ」から「ハヤテ」をリンク召喚し直接攻撃。そのあと効果で墓地に魔法カードを送り「シズク」をリンク召喚して墓地から魔法カードを回収。相手によって「シズク」がフィールドを離れたら墓地から「レイ」を特殊召喚し、その効果で「カイナ」へつなげ相手の攻撃を封じよう。このように「閃刀姫」リンクモンスターを入れ替えながら魔法カードと共に闘うデッキだ。

目指す盤面

墓地に魔法カードを貯めつつリンクモンスターを展開！

閃刀姫―アザレア

閃刀術式―アフターバーナー

閃刀機―ウィドウアンカー

墓地にある魔法カードに影響を受けるモンスターは自身の攻撃力を上げる「カガリ」と相手の攻撃力を下げる「シズク」の2体。加えて墓地の魔法カードを除外して効果が発動できる「アザレア」が主力となり、墓地の魔法カードが多ければ多いほど動きやすくなるため出し惜しみをせずに魔法カードを使っていこう！

デッキの弱点

墓地除外や魔法を封じられると大幅に弱体化

墓地に魔法カードが無ければ戦力が激減してしまうため、魔法カードの発動を封じられたり墓地のカードを除外するカードを使われたりすると非常に不利な状況となってしまう。

マクロコスモス

ナチュル・ビースト

デッキリスト

カード名
閃術兵器－H.A.M.P.
閃術兵器－H.A.M.P.
閃術兵器－H.A.M.P.
慈愛の賢者－シエラ
慈愛の賢者－シエラ
武の賢者－アーカス
閃刀姫－レイ
閃刀姫－レイ
閃刀姫－レイ
閃刀姫－ロゼ
閃刀姫－ロゼ
閃刀姫－ロゼ
おろかな埋葬
カイザーコロシアム
カイザーコロシアム
カイザーコロシアム
閃刀機－ウィドウアンカー
閃刀機－ウィドウアンカー
閃刀機－ウィドウアンカー
閃刀機－シャークキャノン
閃刀機－シャークキャノン
閃刀機－ホーネットビット
閃刀機関－マルチロール
閃刀機関－マルチロール
閃刀起動－エンゲージ
閃刀起動－エンゲージ
閃刀起動－リンケージ
閃刀起動－リンケージ
閃刀起動－リンケージ
閃刀空域－エリアゼロ
閃刀術式－アフターバーナー
閃刀術式－アフターバーナー
閃刀術式－シザーズクロス
閃刀術式－ジャミングウェーブ
閃刀術式－ジャミングウェーブ
増援
ツインツイスター
ハーピィの羽根帚
墓穴の指名者
墓穴の指名者
エクストラデッキ
アクセスコード・トーカー
破械雙王神ライゴウ
閃刀姫－アザレア
閃刀姫－アザレア
閃刀姫－ジーク
閃刀姫－カイナ
閃刀姫－カイナ
閃刀姫－カガリ
閃刀姫－カガリ
閃刀姫－シズク
閃刀姫－シズク
閃刀姫－シズク
閃刀姫－ハヤテ
閃刀姫－ハヤテ
閃刀姫－ハヤテ
—
—
—

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

VALUABLE DECK COLLECTION No.09

超重武者

墓地に魔法・罠が無い状態で真価を発揮する

自分の墓地にモンスターが存在しない場合にだけ使える効果を持つ「超重武者」を軸に、ほぼモンスターカードで構成されたデッキ。主力モンスターには「ワカ－U4」のモンスター効果を使うと素材をそろえやすいレベル12S「マスラ－O」のほかに「超重武者ビッグベン－K」が存在し、どちらも3000超えの守備力を使い攻撃できる。そして相手ターンに備える場合は「超重武者ヌス－10」の効果で奪った相手の魔法・罠や「セリオンズ〝キング〟レギュラス」「希望魁竜タイタニック・ギャラクシー」の効果なども使っていこう。強力なアタッカーを複数並べやすいデッキなので、チャンスがあれば「超重輝将サン－5」のP効果による連続攻撃や「超重僧兵ビッグベン－K」のP効果で手札に加えた「バスター・ガントレット」による守備力アップも使って大ダメージを狙えるぞ。

デッキリスト

カード名

- 超重武者ヌス－10
- 超重武者ヌス－10
- 海亀壊獣ガメシエル
- 海亀壊獣ガメシエル
- セリオンズ“キング”レギュラス
- 超重僧兵ビッグベン－K
- 超重僧兵ビッグベン－K
- 超重武者ビッグベン－K
- 超重武者ビッグベン－K
- 超重神童ワカ－U4
- 超重神童ワカ－U4
- 超重神童ワカ－U4
- 超重武者装留イワトオシ
- 超重武者装留イワトオシ
- 超重武者装留ガイア・ブースター
- 超重武者ダイ－8
- 超重武者ダイ－8
- 超重武者ダイ－8
- 超重武者テンB－N
- 超重武者ドウC－N
- 超重武者ドウC－N
- 超重武者カゲボウ－C
- 灰流うらら
- 灰流うらら
- 灰流うらら
- 増殖するG
- 増殖するG
- 超重武者ホラガ－E
- 超重武者バイ－Q
- 超重武者バイ－Q
- 超重武者バイ－Q
- 超重輝将サン－5
- 超重輝将サン－5
- 超重武者装留チュウサイ
- 超重武者装留チュウサイ
- 超重武者装留バスター・ガントレット
- 超重武者オン－32
- 雪花の光
- 雪花の光
- 雪花の光

エクストラデッキ

- 超重蒸鬼テツドウ－O
- 超重天神マスラ－O
- 超重天神マスラ－O
- 超重荒神スサノ－O
- 超重神将シャナ－O
- 超重忍者サルト－B
- 超重神鬼シュテンドウ－G
- 超重神鬼シュテンドウ－G
- 超重剣聖ムサ－C
- 天霆號アーゼウス
- ギガンティック“チャンピオン”サルガス
- No.38 希望魁竜タイタニック・ギャラクシー
- No.101 S・H・Ark Knight
- 超重武者カカ－C
- 超重武者カカ－C
- ―
- ―
- ―

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

目指す盤面

守備力3000超えの「超重武者」で圧し潰す！

超重天神マスラ－O

超重僧兵ビッグベン－K

超重武者ビッグベン－K

相手を妨害できるモンスター

No.38 希望魁竜タイタニック・ギャラクシー

セリオンズ“キング”レギュラス

「超重僧兵」を特殊召喚する際に墓地へ送った「超重武者ビッグベン－K」を「カカ－C」や「ドウC－N」の効果で蘇生すると2体のアタッカーが並び、「マスラ－O」とあわせて総攻撃力11000で攻撃できる。連続攻撃や守備力アップの効果も使えば1ターンで勝負が決まる事も。

デッキの弱点

相手のモンスター効果対策が致命的になる場合も

モンスター効果だけで展開を行うため、起点の「ワカ－U4」を狙われると厳しい。「レギュラス」や、墓地の「カゲボウ－C」の効果で守ろう。

スキルドレイン

超重武者ワカ－U4

エフェクト・ヴェーラー

VALUABLE DECK COLLECTION No.10

VS

手札にモンスターを貯めながら戦う

手札に複数の属性のモンスターを確保しておくと、強力な効果が発動できるようになる「VS」。発動の条件が特殊ではあるが、複数枚のカードを破壊できるなど単体のモンスターとしてのポテンシャルは高い。また、1体の「VS」からリンク召喚できる「闘神の虚像」が戦術の基盤を支えており、「闘神の虚像」&「VS」モンスターという盤面を維持する時間が長ければ長いほどデュエルが有利になっていくぞ。ほかにも妨害が必要であれば「VS 螺旋流辻風」を、展開したければ「VS コンティニュー」を、といったように、「VS Dr.マッドラヴ」で手札に加えられる魔法・罠により、相手の戦術に対応した動きが可能になるのも長所の1つ。属性や種族はばらけているが、その分「炎舞―「天璣」」、「増援」といった種族サポートなどを無理なくデッキに投入できるのだ。

目指す盤面

VS Dr.マッドラヴ

闘神の虚像

「ラゼン」で「VS」を手札に加え、「ラゼン」を素材に「闘神の虚像」をリンク召喚。その効果で手札に加えた「VS」を特殊召喚しよう。手札にモンスターを貯め、複数の属性を見せられる状態を維持し、強力な効果を使えるように立ち回るのだ。

手札に構えておく

VS 龍帝ヴァリウス

VS プルトンHG

VS ヘヴィ・ボーガー

デッキの弱点

フィールドで発動するモンスター効果が主力

自分のターンでも使いたい「闘神の虚像」や「ラゼン」などの効果を妨害できるカードは天敵。また種族・属性がばらけているので「群雄割拠」などを発動されると展開不能になる。

群雄割拠

エフェクト・ヴェーラー

デッキリスト

カード名
VS 龍帝ヴァリウス
VS 龍帝ヴァリウス
VS ヘヴィ・ボーガー
VS ヘヴィ・ボーガー
VS ヘヴィ・ボーガー
カオスハンター
VS プルトンHG
VS プルトンHG
VS Dr. マッドラヴ
VS Dr. マッドラヴ
VS Dr. マッドラヴ
VS バンテラ
VS バンテラ
VS バンテラ
VS ラゼン
VS ラゼン
VS ラゼン
灰流うらら
灰流うらら
屋敷わらし
屋敷わらし
増殖するG
増殖するG
増殖するG
D.D.クロウ
VS コンティニュー
VS コンティニュー
VS 螺旋流辻風
炎舞ー「天璣」
炎舞ー「天璣」
金満で謙虚な壺
Stake Your Soul !
Stake Your Soul !
Stake Your Soul !
増援
墓穴の指名者
墓穴の指名者
VS 龍帝ノ槍
VS トリニティ・バースト
VS トリニティ・バースト

エクストラデッキ
フルール・ド・バロネス
天霆號アーゼウス
No.11 ビッグ・アイ
セイクリッド・トレミスM 7
深淵に潜む者
No.41 泥睡魔獣バグースカ
No.60 刻不知のデュガレス
閉ザサレシ世界ノ冥神
アクセスコード・トーカー
トロイメア・ユニコーン
I：Pマスカレーナ
天球の聖刻印
闘神の虚像
闘神の虚像
闘神の虚像
―
―
―

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

VALUABLE DECK COLLECTION No.11

ネオス

「VBEX3」同梱の「フレイム・ウィングマン」で新たな展開を楽しもう

「E・HERO ネオス」を主体に様々な手段で融合召喚を繰り出す、アニメ『遊☆戯☆王GX』主人公の十代が愛用するデッキだ。「融合」や「ミラクル・フュージョン」での融合召喚だけでなく、「インスタント・コンタクト」や「フェイバリット・コンタクト」などで召喚条件を無視して「E・HERO」をEXデッキから呼び出す芸当も可能。「エンゲージ・ネオスペース」や「シャドー・ミスト」といった初動を安定させるカードが豊富にあり、序盤から「E・HERO」の融合召喚を狙える。さらに本書同梱で登場した「フレイム・シュート」は特殊召喚時にデッキの「フェイバリット」カードを確保でき、さらにEXデッキの強力な「E・HERO」も特殊召喚できる。「フェイバリット・ヒーロー」を手札に加え、後続の「E・HERO」を特殊召喚して、強烈なダメージを与えてみよう。

デッキリスト

カード名
E・HERO ネオス
E・HERO ネオス
究極宝玉神 レインボー・ドラゴン
E・HERO オネスティ・ネオス
E・HERO スピリット・オブ・ネオス
E・HERO エアーマン
E・HERO エアーマン
E・HERO エアーマン
E・HERO シャドー・ミスト
E・HERO リキッドマン
灰流うらら
灰流うらら
灰流うらら
N・アクア・ドルフィン
N・グラン・モール
N・ブラック・バンサー
クロス・キーパー
クロス・キーパー
増殖するG
増殖するG
E－エマージェンシーコール
E－エマージェンシーコール
E－エマージェンシーコール
EN－エンゲージ・ネオスペース
EN－エンゲージ・ネオスペース
EN－エンゲージ・ネオスペース
EN シャッフル
インスタント・コンタクト
インスタント・コンタクト
増援
ネオス・フュージョン
ネオス・フュージョン
ヒーローアライブ
ヒーローアライブ
ヒーローアライブ
フェイバリット・ヒーロー
ミラクル・フュージョン
融合
融合再生機構
フェイバリット・コンタクト

エクストラデッキ

E・HERO コスモ・ネオス
Wake Up Your E・HERO
レインボー・ネオス
E・HERO ネビュラ・ネオス
E・HERO シャイニング・ネオス・ウィングマン
E・HERO フレイム・ウィングマン－フレイム・シュート
E・HERO マリン・ネオス
E・HERO サンライザー
E・HERO サンライザー
E・HERO ブラック・ネオス
E・HERO ブレイヴ・ネオス
E・HERO ブレイヴ・ネオス
N・マリン・ドルフィン
X・HERO ヘル・デバイサー
X・HERO ワンダー・ドライバー
—
—
—

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

目指す盤面

融合

ミラクル・フュージョン

E・HERO フレイム・ウィングマン－フレイム・シュート

まずは「融合」や「ミラクル・フュージョン」を使い「フレイム・シュート」を融合召喚しよう。手札に加えた「フェイバリット・コンタクト」で相手のターンに「E・HERO」を呼べる構えを。「コスモ・ネオス」を呼べたなら、勝利が見えてくるのだ。

「フェイバリット・コンタクト」で強力な「E・HERO」を呼び出そう！

E・HERO コスモ・ネオス

E・HERO シャイニング・ネオス・ウィングマン

デッキの弱点

「灰流うらら」の効果無効や「次元障壁」は天敵

融合素材や「融合」カードをデッキから揃える手段を防がれる「灰流うらら」を使用されると厳しい。また、融合召喚が主体なので「次元障壁」によって動きが封じられてしまう。

次元障壁

灰流うらら

VALUABLE DECK COLLECTION No.12

ファイアウォール

怒涛の連続リンク召喚で高リンクモンスターへ高速アクセス！

融合・S・X・儀式にリンクと、多彩な召喚方法を駆使して闘う事ができる『遊☆戯☆王VRAINS』の主人公であるPlaymakerが使用するサイバース族が主体のデッキ。墓地に様々な召喚方法のモンスターを用意すればリンク6の「シンギュラリティ」の効果で相手を圧倒できる。『CYAC』で多数登場した「ファイアウォール」モンスターと、特殊召喚が得意なサイバース族を次々に並べて連続リンク召喚を行い、高リンクへと繋げていこう。リンク以外にも、融合・S・Xのモンスターも強力かつ多彩な効果を持っているので、臨機応変な対応ができる。また、本書同梱の「リンク・デコーダー」にはリンク素材として墓地へ送られた場合に復活できる効果があるため、連続でリンク召喚をするための素材切れを軽減できる。次々に特殊召喚を繰り出していく爽快さを楽しんでみよう。

デッキリスト

カード名

- ガッチリ@イグニスター
- バラレルエクシード
- バラレルエクシード
- ファイアウォール・ファントム
- コード・ラジエーター
- サイバース・ガジェット
- 斬機サーキュラー
- 斬機ダイア
- ファイアウォール・ガーディアン
- ファイアウォール・ディフェンサー
- ファイアウォール・ディフェンサー
- レディ・デバッガー
- レディ・デバッガー
- コード・ジェネレーター
- 増殖するG
- 増殖するG
- 増殖するG
- サイバース・シンクロン
- サイバース・セイジ
- ドットスケーパー
- フォーマッド・スキッパー
- マイクロ・コーダー
- マイクロ・コーダー
- マイクロ・コーダー
- 月女神の鏃
- おろかな埋葬
- サイバネット・バックドア
- サイバネット・マイニング
- サイバネット・マイニング
- サイバネット・マイニング
- サイバネット・リチューアル
- サイバネット・ロールバック
- サイバネット・ロールバック
- 斬機方程式
- 墓穴の指名者
- 墓穴の指名者
- ライトニング・ストーム
- ワン・フォー・ワン
- サイバネット・サーキット
- 無限泡影

エクストラデッキ

- サイバース・クロック・ドラゴン
- サイバース・クアンタム・ドラゴン
- ファイアウォール・X・ドラゴン
- ファイアウォール・ドラゴン・シンギュラリティ
- ファイアウォール・ドラゴン・ダークフルード
- アクセスコード・トーカー
- ファイアウォール・ドラゴン
- トランスコード・トーカー
- プロテクトコード・トーカー
- プロテクトコード・トーカー
- サイバース・ウィキッド
- サイバース・ウィッチ
- スプラッシュ・メイジ
- リンク・デコーダー
- リンクリボー
- ―
- ―
- ―

※2023年1月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

目指す盤面

本書同梱カードで高リンクへ繋ごう

リンク・デコーダー

リンク召喚

トランスコード・トーカー

「リンク・デコーダー」と「トランスコード」を駆使して高リンクを目指せ!!

「リンク・デコーダー」を素材に「トランスコード」をリンク召喚すれば、フィールドのモンスターを2体追加できる。それらを素材に「シンギュラリティ」へ速攻アクセス。儀式モンスターの「サイバース・セイジ」は融合・S召喚へ繋ぐ効果があるので、「シンギュラリティ」の効果を高めるために活躍をしてくれるだろう。

儀式・融合・S・Xを墓地に用意して「シンギュラリティ」の効果を最大限に

ファイアウォール・ドラゴン・シンギュラリティ

サイバース・セイジ

デッキの弱点

特殊召喚を多用するため「増殖するG」の餌食に

特殊召喚を次々に行うので「増殖するG」を使われてしまうと大量ドローを許してしまう。途中で動きを止めないよう「墓穴の指名者」を採用して「増殖するG」を対策しよう。

墓穴の指名者

増殖するG

VALUABLE COLUMN EX3

「遊戯王日本選手権2022」優勝デッキ解析

全国で開催された厳しい予選を勝ち抜き、頂点に上り詰めた戦術を紹介。

日本一を決める決戦の勝者！

地属性・天使族で「ティアラメンツ」を墓地へ送り、その効果で融合召喚してフィールドを制圧するのがこのデッキの基本戦術。相手ターンでも効果を発動できる「剣神官ムドラ」や「朱光の宣告者」で的確に相手の戦術を封じ込め、見事に日本一に輝いたのだ。

「ティアラメンツ」VS「竜剣士」!!

大会データ（2022年開催）

- ショップ予選
  4月
- エリア代表決定戦（全国16箇所）
  5月29日
- 予選トーナメント（16名参加）
  8月13日
- 日本一決定戦
  8月14日

デッキの動き

宿神像ケルドウ

ティアラメンツ・シェイレーン

ティアラメンツ・キトカロス

「キトカロス」を融合召喚する事でさらに「ティアラメンツ」を墓地へ送り込み、「ドラゴスタペリア」などの強力融合を次々に展開する。

デッキリスト

カード名	カード名	カード名
スプライト・エルフ	ティアラメンツ・スクリーム 壱世壊を劈く弦声	宿神像ケルドウ
スプライト・スプリンド	ティアラメンツ・スクリーム 壱世壊を劈く弦声	ティアラメンツ・ハゥフニス
サイドデッキ	テラ・フォーミング	ティアラメンツ・ハゥフニス
ラーの翼神竜ー球体形 スフィア・モード	ティアラメンツ・サリーク 壱世壊に奏でる哀唱	ティアラメンツ・ハゥフニス
ラーの翼神竜ー球体形 スフィア・モード	墓守の罠	増殖するG
ラーの翼神竜ー球体形 スフィア・モード	**エクストラデッキ**	増殖するG
ダイナレスラー・パンクラトプス	ティアラメンツ・カレイドハート	増殖するG
深淵の獣ドルイドヴルム	ティアラメンツ・ルルカロス	ティアラメンツ・メイルゥ
深淵の獣マグナムート	捕食植物ドラゴスタペリア	ティアラメンツ・メイルゥ
深淵の獣マグナムート	捕食植物ドラゴスタペリア	ティアラメンツ・メイルゥ
浮幽さくら	ティアラメンツ・キトカロス	剣神官ムドラ
浮幽さくら	ティアラメンツ・キトカロス	朱光の宣告者
ハーピィの羽根帚	天霆號アーゼウス	朱光の宣告者
墓穴の指名者	クロノダイバー・リダン	壱世壊＝ベルレイノ
墓穴の指名者	深淵に潜む者	壱世壊＝ベルレイノ
ライトニング・ストーム	No.41 泥睡魔獣バグースカ	壱世壊＝ベルレイノ
ライトニング・ストーム	ヴァレルロード・ドラゴン	簡易融合
ティアラメンツ・メタノイズ 壱世壊に軋む爪音	暗影の闇霊使いダルク	三戦の才
—	雀嵬の地霊使いアウス	三戦の才

※2022年7月1日施行のリミットレギュレーションで構築されています。

2023年も「遊戯王日本選手権」開催!!

日本一決定戦 2023年7月
エリア代表決定戦 2023年6月
ショップ代表決定戦 第2期 2023年5月 第1期 2023年3月

詳しくは『遊戯王OCG』公式ホームページをチェック！

https://www.yugioh-card.com/japan/

CHAPTER 4

STORY&ILLUSTRATIONS

OCGストーリー&イラスト

『OCG』カードのイラストに秘められたストーリーをテーマごとに紹介。これまでの「VB」に掲載されてきた「アルバス」と「エクレシア」の物語も、いったんの結末を迎える事となる。

STORY&ILLUSTRATIONS No.01

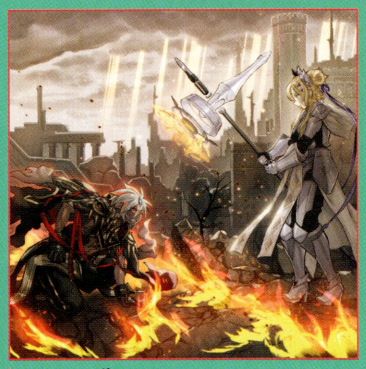
北の大地の決戦

数奇なシナリオに導かれて出会った少年と少女。長い旅路の中で2人の絆は強く結ばれていた。しかし、予想だにできない悲劇により運命の歯車は狂わされ、物語は終幕へと加速していく。

出会いと旅立ち

ある日、信仰により統制された大国「教導国家ドラグマ」の上空に〝ホール〟が開き、1体の竜が現れる。「ドラグマ」の聖女「フルルドリス」の力により竜は撃墜されるが、墜落したと思わしき地点にいたのは、傷ついた少年「アルバス」だった。当代の聖女として民衆を導く立場にあった「エクレシア」は慈愛の心からその少年を保護。しかしその行いが教義に反すると弾劾され、少年と共に国を追われてしまう。窮地に陥った2人は大国の支配に抗うために組織された「鉄獣戦線」に助けられ「ドラグマ」を脱出。ここから2人の長い旅路が始まる……。

鉄獣の血盟（トライブリゲード・オース）

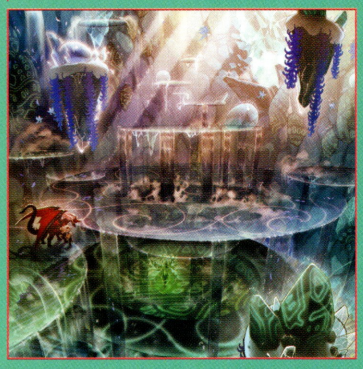


ドラグマ・エンカウンター

「烙印」をめぐる旅路

見知らぬ者同士だった2人の心を旅の苦難が結びつけ、その絆は強くなる。そこに道中で仲間になった「スプリガンズ」や「エクレシア」を追って国を出た「フルルドリス」の助けもあわさり、「烙印」の力を封印できるという「大霊峰」へとたどり着いた。しかしその最奥で主たる「コスモクロア」に謁見したその時、「大神祇官」の儀式で禁忌の存在となった「デスピア」が攻め入る。さらには聖地を守護すべき「相剣」の軍師「龍淵」が裏切り、「コスモクロア」の命を奪う。そして混沌と狂乱の渦中にある聖地にはさらなる悲劇が待ち受けていた。

氷水底イニオン・クレイドル（ヒスイテイ）



スプリガンズ・ブーティー

ドラグマトゥルギー

「エクレシア」を助けた後、単身「ドラグマ」へと旅立った「フルルドリス」。災いの元凶たる「大導劇神（ドラマトゥルギア）」に迫ったものの、その魔の手にかかり囚われていた。

憶念の相剣（そうけん）

烙印の使徒

集結する悪意

2人の旅の終わり

突如「大霊峰」に現れ襲い掛かる「デスピア」の軍勢。そして示し合わせたかのように離反した「龍淵」。追い詰められながらも奮戦する「エクレシア」だったが、その前に「デスピア」の首魁にしてかつての「大神祇官」、「デスピアの大導劇神」が姿を現す。まるで仮面の預言者のように振る舞う「大導劇神」が開いた〝ホール〟の先には少女にとって最愛の姉にも等しき女性の無残な姿があった。

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

2つの別れ

狂おしき演者たち

なぜ「ドラグマ」から逃げてしまったのか。なぜ「大砂海」で別れてしまったのか。後悔と共に「フルルドリス」の身体を抱きしめる「エクレシア」。

――雁字搦めの箱庭で、大事に育ててきた雛鳥を広い世界に放ち、その心はさらに美しく、強くなった。そうでなければ感じられない深い悲しみと、後悔と、絶望が少女の中に生まれた時、「氷水」の守りは失われ、「烙印」が蠢きだす。悲嘆にくれる「エクレシア」を冷たい腕で抱くのは、蘇りし最初の聖女「クエム」だった。そして同じように、愛と絶望を繰り返してきた聖女たちの化身である「クエリティス」。彼女たちは寄り添うように、縋り合うように1つに溶け合っていく。「大導劇神」は感じるのであった。ああ、なんと清らかな光景か。これはこれまでの中でも傑作に値する。最高に純粋なモノで描かれたこの1枚が、この世界における始まりの教導画となるのだ！

二人の聖女

聖女たる強さと清廉さを求められる「ドラグマ」での生活で、姉妹のように絆と信頼を育んできた「エクレシア」と「フルルドリス」。

烙印の命数

絶望の中で「フルルドリス」をひしと抱きしめる「エクレシア」。その背後で、ゆっくりと「烙印」の聖女の「型」が扉を開く……。

その一方、「アルバス」は自分と瓜二つの存在である「アルベル」との力の共鳴に敗れ、消滅の危機に瀕していた。1つに統合され、竜王「アルバ・レナトゥス」としてこの世界に再誕する最中、「アルバス」は悲痛な「エクレシア」の心の叫びを感じ取る。持っていた力の大半を「アルベル」に奪われながらも、激闘の果て、散りゆく「承影」と「コスモクロア」が遺した最後の力を振り絞る。想いを「氷水」の剣と化し、己の姿を取り戻した「アルバス」は、ついに竜からの分離に成功。荒廃した戦地で息も絶え絶えに「エクレシア」の名前を叫ぶ「アルバス」だったが、その時にはもう「エクレシア」の姿は無く、その声は「大霊峰」に虚しく響くだけだった……。

深淵竜アルバ・レナトゥス

分かつ烙印

灰燼のアルバス

復讐の目覚め

氷の怒り

目の前で崩れた母なる人。幼く純粋な「エジル」の心は、瞬く間に黒き憎悪で埋め尽くされた。図らずも「コスモクロア」の死によって、その身は次代の「氷水帝」として急激に覚醒を促されていく……。

氷水帝コスモクロア

氷水呪縛

氷水のエジル

相剣師ー莫邪

その覚醒に呼応するように「相剣師ー莫邪」の体躯が氷に纏われ、「エジル」の守護者たる「氷水艇」に変貌する。否、その姿は守護者には成り得ない。守るものを失った2人の、復讐の剣となるのだ。

氷水艇エーギロカシス

兄弟たちは見捨てない！

続・「スプリガンズ」たちの奮闘記

兄弟分の「アルバス」と「エクレシア」の力になるため、はるばる鉄の国までやって来た「スプリガンズ」たち。「サルガス」親分の大奮闘で並み居る「セリオンズ」をぶっ倒し、ついに鉄の国の親玉「アルギロ・システム」の元へとたどり着いた。あとはこいつからビリビリエネルギーをふんだくるだけ！　と意気込んだその時、「アルギロ・システム」が轟音を鳴り響かせて火山雷を引き起こす。そしてあまりの出来事に騒然とする「キット」たちの目前に、「アルギロ・システム」の分身にして「獣たちの箱舟」の管理者である不滅のエネルギー生命体、「スプライト」が姿を現したのだ……!!

スプライト・ブルー

スプライト・ジェット

スプライト・エルフ

スプライト・スターター

ギガンティック・スプライト

無尽機関 アルギロ・システム

闘技場の獣たちを支配する「スプライト」は過剰なエネルギー供給で「レギュラス」を大暴走させる。さらに、凶悪過ぎて「アルギロ・システム」から闘技場への参戦をロックされていたかつての女王「アラシア」の封印を解除。闘技場はいまや、ルール無用の大バトルロイヤルへと姿を変えた！

セリオンズ・イレギュラー

かつて王者として闘技場に君臨していた「レギュラス」が「スプライト」のエネルギーにより暴走。周囲を破壊し尽くす。

スプライト・スマッシャーズ

スプライト・ダブルクロス

セリオンズ “エンプレス”アラシア

敵を倒す度にそのパーツを身体に取り込み、ついには自我すらも失ってしまう。その体躯は「レギュラス」をも凌ぐほど。

愛と絶望の落とし子

赫の聖女

かつて「ドラグマ」の聖堂として鎮座していた「テトラドラグマ」。その変貌体である「プロスケニオン」の扉が、ゆっくりと開く。そこから現れ出たるは、多くの愛と絶望に押し潰され、最も純粋な666の魂が混ざりあった、完全なる無垢にして混沌の存在「カルテシア」であった。「エクレシア」のような可憐な少女の姿をしているが、怨念の集合体であるその身体に支配者は無く、常に虚のような瞳を開く。全ての聖女の「烙印」を取り込み薄暗く輝く額の印は、昏き〝ホール〟の結晶体となり、仮初の肉体から解き放たれた。

赫の聖女カルテシア

傀儡の竜王たち

深淵より出ずるモノ

目覚めた「赫の聖女カルテシア」によって、「烙印劇城デスピア」の内部が胎動を始める。「大導劇神」は「烙印」により増幅された力を用いて天空に無数の〝ホール〟を生み出す。虚無に食い尽くされた深淵から、巨大な亜竜がその姿を現した。それは〝ホール〟の先に、まだ人と神があり、世界があり、力による支配が存在し得た頃の君臨者たち。見る影もなき傀儡の竜王。その身を鎖で拘束されながらも、天を裂き、大地を揺るがす強大な力。それを見る「カルテシア」の眼は、我が子を慈しむ母のようだった。

復烙印

深淵の獣ドルイドヴルム

深淵の獣マグナムート

深淵の獣バルドレイク

深淵の獣サロニール

各陣営の全勢力が集結

決戦場ゴルゴンダ

導かれるかのように「アルバス」はその地へと戻りつく。――「大砂海ゴールド・ゴルゴンダ」。そこに待つのは残存する「鉄獣戦線」たち。先の戦いにおいて「アルバス」が放った機械鳥「メルクーリエ」は彼らの下へと届いていた。そして彼らが統率する『牙の部族』、『爪の部族』、『翼の部族』による連合軍も続々と集結していた。「アルバス」は確信する。自分の中にある力の残滓が、そして奴の中にある竜の力が互いを呼び合ったのだ。眼前を睨みつける「アルバス」を待ち受けていたかのように現れたのは、空を支配せんが如く埋め尽くす巨大な影。闇を放つ「デスピア」たちの居城だった。

決戦のゴルゴンダ

異様な雰囲気に包まれる「烙印劇城」。そして空に刻まれた無数の穴……。「アルバス」たちに勝機はあるのか。

烙印の獣

深淵の獣ルベリオン

深淵の獣アルバ・ロス

「アルバス」の存在を感じた「アルベル」は嘲りの笑みを浮かべると、「カルテシア」を促し昏き結晶の力を行使。まるで見せつけるかのように上空に巨大な〝ホール〟を開く。そこから現れたのは、凄まじい威容を放つ竜の如き兵器だった。古き伝承に登場する『女神を守る二頭の竜』。かつて「大神祇官」が聖堂に模した神話の力。「アルベル」はその力の一端をも取り込みながら、竜化の力を失った「アルバス」の眼前で巨大な竜へと変貌を果たす。

最終決戦の開幕

死線

敵戦力に戦慄する「アルバス」たち。さらに地中から「覇蛇大公ゴルゴンダ」までもが現れる。「承影」により霊峰を追われ貪食の怪物へと墜ちたかつての大公は、野望を共にした同胞「龍淵」に統合され覇道を極めんとする邪炎の龍と化していた。一方で、〝ホール〟から繰り出される竜たちを見送った「カルテシア」も同じくその姿を「烙印」の竜に変え、城を飛び立つ。

深淵の相剣龍

赫焉竜グランギニョル

鉄獣の死線（トライフリゲート・デッドライン）

そして「烙印劇城」の最奥では、ゆっくりと、しかし確実に大厄災の扉が開いていた。中から姿をのぞかせたのは、人の領域を遥かに超え、神としか呼べないのではないかとすら思わせる変わり果てた「大導劇神」だった。

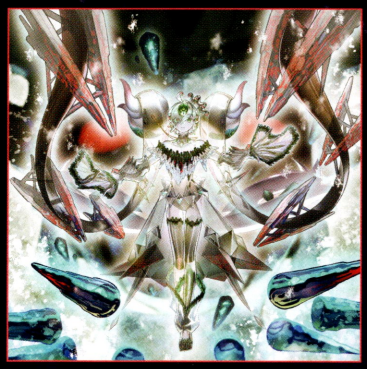
凶導の白き天底（アルバ）

凶導の聖告（ドラクブトリックス）

極限の中の再会

絆を繋ぐ者たち

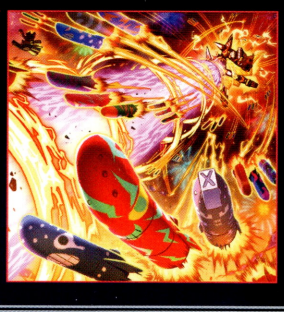
かくして開かれた最終決戦。戦力差を鑑みれば、それは決戦とは名ばかりの一方的な蹂躙になるはずだった。しかしそこに轟いたのは、凄まじい冷気と怒りの波動。怨嗟によって急激に力を増し、「龍淵」を追ってこの地に「氷水帝」が顕現する。「大砂海」に降り立つ「エジル」と「エーギロカシス」の、赤い双眸が見据えるのは1つ。家族を根絶やしにした「龍淵」のみ。



氷水帝エジル・ギュミル（ヒスイテイ）

氷水大剣現（ヒスイタイケンケン）

いくら倒しても「凶導の白き天底（アルバ）」の力によって復活し、その度に凶悪に変貌して迫り来る「デスピア」の尖兵たち。かつてはそれらが「ドラグマ」の民であったという事実を知った連合軍は、たとえ敵国だとしても、兵士ではない者へ銃口を向ける事に躊躇を覚える。しかしそんな甘さを嘲笑うかのように、「アルバ・ロス」率いる「深淵の獣」たちの攻撃が「デスピア」もろとも連合軍の兵士を焼き尽くしていく。その時、この決戦で最も大きな轟音を「大砂海」に響かせ、雲すらも散らして戦場に舞い降りる一団があった。それは新たなるキング・オブ・キャプテン……「ギガンティック〝チャンピオン〟サルガス」と、「スプライト」エネルギー最大充填の「スプリガンズ」たちだった！



タリホー！スプリガンズ！

いつだってどこだって、友を助けるのに理由はいらねえ！　血潮が飛び散る闘いの中で、同じ想いを通じ合わせた「レギュラス」と「サルガス」。2人の王者はそれぞれの存在のルーツでもある、円盤の雷と火山の火が融合した「スプライト」エネルギーを介して同一体へと合体。さらに「旗艦エクスブロウラー」の巨躯をも取り込み、最大最強の存在へと進化を果たしたのだ！

ギガンティック“チャンピオン”サルガス

自らに「スプライト」エネルギーをため込んで、「ゴルゴンダ」中に炸裂させる「スプリガンズ」たち。エネルギーを拡散させ「デスピア」の尖兵たちの動きを止めるものもいれば、空を飛ぶ亜竜たちに果敢に突っ込み、その翼に風穴をブチ開けるものもいた。我こそが派手さナンバーワンと言わんばかりに戦場を駆ける「スプリガンズ」によって、「アルバ・ロス」もわずかながらに動きを鈍らせる。その刹那、輝く二条のエネルギーが、凄まじい速度と威力で「アルバ・ロス」の二竜の砲塔を貫いた。その1つは、「サルガス」から放たれたチャンピオン・ベルト砲。そしてもう1つは、戦場に復活した「鉄獣戦線」の将「シュライグ」による一撃だった。さあ侵略の徒よ、再び鉄獣の咆哮を聞くがいい！

ギガンティック・サンダークロス

鉄獣式強襲機動兵装改“Bucephalus Ⅱ”

「クエリティス」によって傷ついた左腕に用途外の超重兵装を携え「シュライク」は再び翼を広げる。仲間を奪った敵に最後の一撃を穿つために。

目まぐるしく戦況が変わる中、「アルバス」を呼んだのは「スプリガンズ」と共に参戦した「キット」だった。彼女が乗るのは、黒鉄の機竜「リンドブルム」。「キット」は「スプリンド」と「ベアブルム」という2体の試作機と鉄の国での闘いにより、深淵の力と「スプライト」エネルギーを同時に作用させる事に成功。地上にいた「アルバス」を救出した「リンドブルム」は、そのまま「アルバス」を乗せ、「アルバ・ロス」を失った「ルベリオン」に突貫。その二門の専用兵器『Bucephalus』による攻撃が「ルベリオン」に放たれたその時、砲撃の目の前に躍り出たのは「カルテシア」だった。神の火を持つ竜、深淵を統べる王に仇なす攻撃を目にした時、「烙印」の聖女として生まれ変わった彼女は、否応なくその身を捧げてしまう……。

導かれし烙印

砲撃を待ち受ける「アルベル」。しかしその様子に危機感は無く、視線は眼前に飛び込んだ聖女へと向けられていた……。

撃鉄竜リンドブルム

『Bucephalus』は巨大なエネルギー同士を常に相殺制御する短期決戦用兵器。「円盤」から二門分のパーツを調達した。

考える間もなく「リンドブルム」を飛び出した「アルバス」。彼はあらん限りの力を込めて、その名を叫ぶ。

「エクレシア!!」

初めて自分が手を差し伸べた時、ためらいながらもその手を取ってくれた。それからも旅の途中で、彼女は何度も手を差し伸べてくれた。戦いの中で分かたれてしまったその手を、もう一度、絶対に繋いでみせる……！

烙印の光

砲撃にさらされ落ちていく少女を必死に追う「アルバス」。何よりも大事な存在へ、懸命に手を伸ばす。

決戦の終焉

真炎の王、墜ちる天底

「アルバス」の手が落ちゆく「カルテシア」に触れたその時、そこから眩い光が放たれ、2人の姿を包み込む。かつて「アルバス」が奪われたはずの竜化の力によるものなのか、「カルテシア」の力によるものなのか、それとも、別の何かが起こした奇跡なのか……。そして光に満ちた空間で、「アルバス」は「カルテシア」の中から「エクレシア」を取り戻す。光が収束した時、そこにいたのは美しくも猛々しい黄金の炎を秘めし、新たなる竜王「真炎竜アルビオン」だった。

真炎竜アルビオン

「アルビオン」は、その身から黄金の炎を放つ。戦火が広がる「ゴルゴンダ」の地を満たす程に広がる神秘の炎……。しかしその炎に灼かれる者はおらず、かわりに「デスピア」の尖兵たちの凶悪な姿が収まり、さらには光に包まれ、在りし日の人の姿を取り戻そうと変化していく。

赫ける王の烙印

戦地を照らす黄金の炎を見て、強烈な反応を示すものがあった。それは城から力を放っていた「凶導の白き天底」と亜竜たち。民を導き「ドラグマ」という大国を成した「大神祇官」。しかし彼こそが、最も狂気に侵された凶信者だった。なぜ竜が生まれている？　奴の半身は、私の半身は何をしている？　この大地に降り立ち再びかの世界を築き上げるため、何百年の月日を費やした事か。私の描いた物語はまだ序幕に過ぎない。これから幾千もの屍で山を築き、幾億もの血で河を流し、死の芸術で作り上げた玉座に、私を導く神を迎えなければならないのだ。神を求める欲求が転じた「凶導の白き天底」は、狂気のままに周囲の亜竜を喰らい尽くし、自らを神へ近づけていく凶行を犯し始める。

深淵の神獣 ディス・パテル

喰らった亜竜の力を得て「深淵の神獣 ディス・パテル」へと堕ちた「凶導の白き天底」は、これ以上の想定外を断じて許すまいとその矛先を「アルビオン」へ向ける。しかしその時、「カルテシア」が落ちた大地に赤き稲妻が激しく轟いた。最後の器であり、要でもあった「エクレシア」を失い、急速に形を崩していった「カルテシア」。その綻びにより、最も剛き聖女の魂が力の支配権を奪う。――「エクレシア」を守る。その想いは心の相となり、溶けてばらけた「カルテシア」の肉体に再び形を与え始める。自らの姿、そして誓いの象徴たる騎士の鎧と剣の形。これこそが「フルルドリス」が覚醒させた、最初で最後の「相剣」であった。

赫聖の相剣

荒れ狂う「ディス・パテル」。しかし彼の意に反し、戦いは終局へと向かっていた。「サルガス」が放つ最大の爆撃によって巨城「デスピア」は墜ち、「フルルドリス」の最強の雷撃が幾千もの束となって「ディス・パテル」を襲う。そして「シュライグ」の最速の一撃が、崩れる「ディス・パテル」の体に致命の大穴を穿った。

鉄獣の咆哮

赫聖の妖騎士

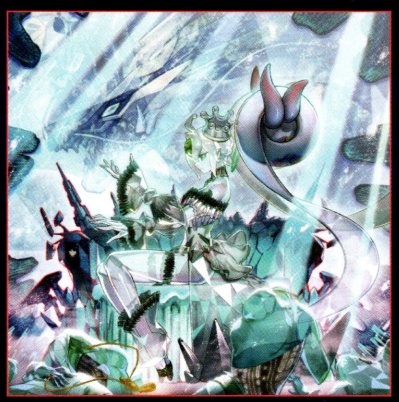
「アルビオン」の黄金の炎によって「ディス・パテル」はその身に取り込んだ亜竜もろとも灰となり散ってゆく。その様を目の端に捉えながら、「アルベル」はゆっくりと舞い降りた。そして眼前にひれ伏す存在に労いと賞賛の言葉を投げかける。まるで道化の如く、とてもとても愉しそうに……。

烙印の即凶劇

新たな戦乱の序章……

開かれし大地

絶望的な戦力差を覆し、連合軍による勝利となったかの大戦からいくらかの月日が経った。しかし北の大地に刻まれた戦乱の爪痕は、失ったものの大きさを物語っていた。それでも、傷つき帰って来たもの、残されたもの、皆それぞれが前を向き、進むべき未来を選択していく。新たな氷の女帝は、仇敵を封じ、孤独な揺り籠に一人佇む。「氷水底」の更に奥に眠る母なる獣は、「エジル」の心のように、「大霊峰」の全てを冷たい氷に閉ざしていく。固く、固く、二度と崩れないように……。



氷水帝エジル・ラーン

導きの聖女クエム

まるで誰かと旅をしているかのように、言葉を口にしたり、時には振り向いたりしながら、戦乱で荒れた道を1人歩く少女。「フルルドリス」を再びその魂の深層に沈めたあと、聖女たちの統括者となった「クエム」は、寂しげな表情を消して、栄光を失った大国を背にした……。

アルギロスの落胤

それは突如として、しかし必然のもとに生まれた。その者は記憶を持たず、しかしそれは道理だった。「大砂海」に放たれた「スプライト」エネルギーは「アルバ・ロス」の残骸を器として1つの人格を生み出した。親を持たず、意思を得たArgyro-Sの落とし仔は、何かに導かれるように歩き出す。

深淵の獣アルベル

さすがは腐っても「ゴルゴヌーザ」、かつて鉄と芸術を支配した都。面白いモノを生んでくれる。描いた通りに物語が進むなんて、これほどつまらない事はない。生まれたばかりの落胤に、この世界は何の役を与えるのか観せてもらおう。どんな因果が紡がれようと、昏き烙印の結晶はここにある。

戦争の傷は癒えず、わだかまりは残るまま。しかし「鉄獣戦線」の生き残りと、姿を取り戻した「教導騎士団」が手を取り合い、人々はゆっくりと、新しい姿を目指して復興を進めていた。その間、準備を進めていた少年と少女は、ついに旅立ちの決意をする。それは大切なものを取り戻すための旅。この大陸はいまだ多くの未知と、強大な力に満ちている。かつて彼らが辿った道のりよりも、険しい旅となるだろう。しかしその旅路は、少年と少女に広い世界を見せ、きっとたくさんの想いで、2人の未来が埋まっていくはずだ……。

開かれし大地

後に『ゴルゴンダ戦役』として歴史に名を遺すこの北の大国「ドラグマ」の消滅は、大陸全土を巻き込む戦乱の序章として刻まれたにすぎなかった。ある者は大地の穢れを憂い、またある者は雌伏の時を終える。強大な力の脈動は火種となり、この世界の人々が望むと望まざるとに関わらず、時代はさらなる混迷へと突き進んでいくのであった。

秘蔵設定画

SECRET IMAGE

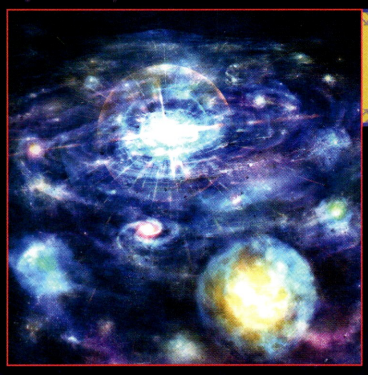
赫聖の妖騎士

開かれし大地

STORY&ILLUSTRATIONS No.02

新世壊

何者かにより“感情”を奪われた男、「ヴィサス」。彼は惑星を超える遥けき路を旅し、そこで出会った様々な種族の住人と時に争い、時に協力しながらこの世界の真実へと迫っていく。その終着点には何が待つのか……。



序章　新世壊

全てを包む漆黒の空間に、
誕生とも終わりとも言い知れぬ輝きが炸裂した。
緑・青・赤・・・幾星霜を経て
輝きを増す星々の中、
水色の小さな輝きが新星となって緑の星に降り注いだ。

第1章　肆世壊＝ライフォビア

そこは恐怖が形を成した獣「スケアクロー」が生きる緑の世界。互いの畏怖の結晶たる力をぶつけ合い敗者は平服するのみ。恐怖を束ねる王「ライヒハート」は、獣たちを進化させるべく争わせていた。そんな惑星に、水色の光球が落ちる。そこから現れたのは星の輝きを宿す異形の右腕の男だった。

ヴィサス＝スタフロスト

目に光は無く自我があるかも怪しい男の目的を、「ライヒハート」は本能的に感じ取る。狙いは自分である、と。度々現れる赤い尖兵とは格が違う。あの日、手にした〝恐怖〟を失うまいと、王は恐怖の集合体へと姿を変え男に戦いを挑んだ。激しい戦いの末、王は男の右腕に輝く星の1つとなる。そして感情の1つを取り戻した男の目には意思の光が灯った。男は僅かに自身の存在を思い出す。一つ、何者かの手により幾つかの「感情」に分けられた事。二つ、別れた存在が根源の感情により暴走している事。三つ、名は「ヴィサス」である事。本当の自分を取り戻すため、次なる世界へと旅立つ新たな王の旅路を獣たちは祝うのであった。

スケアクロー・ライヒハート

肆世壊の継承（スケアクロー・オルタネイティブ）

肆世壊の牙掌突（スケアクロー・スクラッシュ）

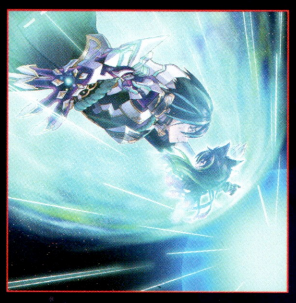
スケアクロー・トライヒハート

肆世壊の新星（スケアクロー・ノヴァ）

第2章　壱世壊＝ペルレイノ

次なる世界を探す「ヴィサス」の内側から声が響く。男の自我が不完全な故か、消えたはずの「ライヒハート」が姿を現したのである。彼に導かれた先は、海と真珠に包まれた青い世界「ペルレイノ」。そこに生きる人魚「ティアラメンツ」は、主と同じ顔をした「ヴィサス」の出現に警戒する。

スケアクロー・ライトハート



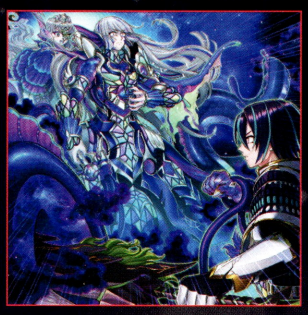
肆世壊からの天跨

ティアラメンツ・シェイレーン

壱世壊に軋む爪音

この世界から「ライフォビア」とは異なる雰囲気を感じ、その在り様を問う「ヴィサス」。それに対し、主は不死になるために〝真珠〟を欲していると人魚は答える。しかしその独白は主にして〝哀しみ〟の分身「レイノハート」にとって裏切りでしかない。突如「ヴィサス」の前に現れた主は己の姿を異形へと変え、人魚たちを洗脳。巧みな連携で「ヴィサス」を攻め立てる。攻撃の中、人魚を助けるべく思案する「ヴィサス」に、「ライヒハート」は〝恐怖〟の力を洗脳の因たる〝哀しみ〟にぶつけろと語りかける。人魚の姫「キトカロス」の〝哀しみ〟は〝恐怖〟で相殺され、洗脳を解かれた彼女の一撃で「レイノハート」は倒された。

壱世壊に奏でる哀唱



壱世壊に澄み渡る残響

ティアラメンツ・キトカロス

ティアラメンツ・カレイドハート

ティアラメンツ・レイノハート

「レイノハート」が持つ力の一端は「ヴィサス」たちに継承されるも、まだ完全ではない。一体化のため「ヴィサス」が手をかざしたその時、赤い閃光と共に「レイノハート」が消え去る。閃光の正体は赤き武人軍団「クシャトリラ」の精鋭「ユニコーン」。その精鋭たちが「レイノハート」を奪い去らんと機会を窺っていたのだ。彼らに「レイノハート」を渡してはならないと後押しされ、「ヴィサス」は「ユニコーン」を追跡する。

壱世壊を劈く弦声

壱世壊を揺るがす鼓動

壱世壊に渦巻く反響

第3章　六世壊＝パライゾス

「ユニコーン」を追った先には、「ライフォビア」を攻撃する「クシャトリラ」の赤い星、「シャングリラ」の姿があった。「ライヒハート」の悲痛な願いもあり、砲撃をかいくぐって突入した「ライフォビア」は、以前の面影もないほど赤く染まりつつある。獣たちと協力して侵略者を撃破し、吸収する事でパワーアップを図る「ヴィサス」だったが、物量を覆すには時間がかかる。奪われた「レイノハート」も気がかりだ。焦りを覚える2人の前に、「レイノハート」が収められた機械を抱えた「ユニコーン」と、何者かが降り立った。

クシャトリラ・シャングリラ

クシャトリラ・プリペア

肆世壊の双牙（スケアクロー・ツインソー）

クシャトリラ・バース

械貶する肆世壊（ディクライン・スケアクロー）

「ヴィサス」の前に現れた男こそが〝怒り〟狂う分身「ライズハート」であり、真の「ヴィサス」は自分だと言い放つ。そして分身体同士ではなしえないはずの一体化を機械の力で可能にした彼は、「レイノハート」の力を取り込み急激に進化する。

クシャトリラ・ライズハート

クシャトリラ・オーバーラップ

六世壊他化自在天（クシャトリラ・ハーピヤス）

「ライズハート」は手に入れた力で「シャングリラ」の侵攻を完了させ、赤き世界「パライゾス」を顕現させる。武人の鎧に身を包み「ヴィサス」と同質の力を得た「アライズハート」は「ライヒハート」をも吸収。絶体絶命の危機に瀕した「ヴィサス」だったが、「ライヒハート」が残した言葉に従い星そのものの力を奪う事を試みる。そして〝怒り〟〝哀しみ〟〝恐怖〟が右腕に集まり、「ヴィサス」に勝利と破滅を齎す力を与えたのだった。

界放せし肆世壊（スケアクロー・ディフテンダ）

トリヴィカルマ

六世壊根清浄（クシャトリラ・ビッグバン）

クシャトリラ・アライズハート

第4章　伍世壊＝カラリウム

感情により精神が不安定になった「ヴィサス」を、「ライズハート」は自らが融合する事で暴走させる。その結果、負の感情に飲まれた破壊者「ヴィシャス」が誕生。自身諸共に世界を破壊しようとする。しかしその精神の奥底には破壊衝動を抑えようとする何かが在った。

クシャトリラ・アクストラ

ヴィシャス＝アストラウド

それは「リウムハート」。「ヴィサス」も知覚していない精神の奥に眠る桃源郷「カラリウム」の守護者だった。桃源郷の大樹には負の感情を解放し喜びで包んだ小さきエネルギー体・「マナドゥム」に生まれ変わらせる力がある。

マナドゥム・リウムハート

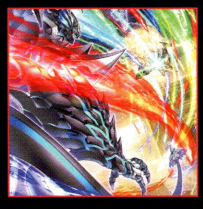
マナドゥム・ミーク

伍世壊心像

「ヴィシャス」の破壊衝動により精神世界が崩壊の一途を辿る中、「マナドゥム」たちは消滅覚悟で大樹から分離。残されたエネルギーを「リウムハート」へと託す。その力で守護者は「プライムハート」へと進化を遂げ、「ヴィサス」を元に戻すべく立ち上がった。

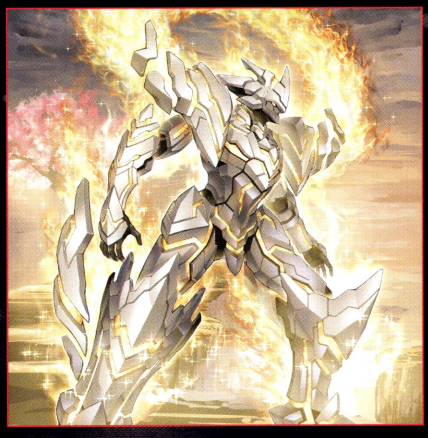
伍世壊摘心

奇しくも「ライズハート」が行ったのと同様に、自身を「ヴィシャス」と一体化させる事で本来の「ヴィサス」を取り戻そうと試みる「プライムハート」。決死の一撃によって「ヴィシャス」の暴走は沈静化し、その結果、優しき守護者は消滅した。しかし度重なる負荷の結果なのか、世界はひび割れ色を失い始める。精神の崩壊が始まったのである。崩れ行く世界の中で、「ヴィサス」は最後の選択を迫られるのであった。



伍世壊砕心

伍世壊浄心



マナドゥム・プライムハート

識無辺世壊

STORY&ILLUSTRATIONS No.03

ヴァリアンツ

精巧に作られたユニットを配置し、対戦相手と知略を尽くして闘う超本格デジタルボード・ウォーゲームが「VV」だ。今回は第１弾で登場した２つのクランの基本戦術を紹介するぞ。

超技術で武装したサイバー国家！

VV一百識公国

ヴァリアンツ＝ワールド　ケーニッヒ・ヴィッセン

現実よりも遥かに技術が発展した世界。高性能AIにより人々の生活は監視され、厳しく統制された国家が「百識公国」だ。国家のリソースの大半が軍備に費やされているという設定の通り、このクランに属するユニットは近未来兵器で武装されており、単体でも火力を出しやすいのが特徴。序盤は低コストで配置できる「バロン」で戦線を維持し、重要地点に「ヴァイカント」を送り込んで制圧地域を増やしていこう。「デューク」は最初は後方に控えさせておき、「グランデューク」にランクアップさせたら一気に前線に展開。圧倒的火力で敵を殲滅せよ。

戦術の特徴

最新兵器による高火力

最新鋭の技術で臨場感MAX!!
デジタルボドゲ戦役を体感せよ!!

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

ヴァリアンツD－デューク

後方支援司令官

注目ユニット！

条件を満たしてクラスアップ！

ユニット破壊や地点防衛でポイントを貯めた「デューク」をランクアップして出せる。「マーキス」で敵をまとめて倒すと条件を満たしやすい。

ヴァリアンツG－グランデューク

高速移動アタッカー

ヴァリアンツM－マーキス

遠距離範囲攻撃

ヴァリアンツV－ヴァイカント

拠点防衛ガード

ヴァリアンツB－バロン

低コストアタッカー

魔法で強化した装具を操る！

VV－真羅万象

ヴァリアンツ＝ワールド

摩訶不思議な力が満ちた和風世界が舞台の「真羅万象」。「百識公国」とは打って変わって自由な気風の集団であり、属するユニットも個性豊かな能力を有している。全体的な火力は「百識公国」には劣るが、相手ユニットの進軍を足止めしたり、魔法装具の効果で戦闘時の劣勢を逆転できたりする搦め手が「真羅万象」の真骨頂。またそれぞれの能力が個性的である分、お互いの弱点を埋め合うようなコンボができ、組み合わせにより2体分以上の働きを見せるぞ。現時点では最強ユニットである「幻中」をいかに素早く配置できるかが勝敗の鍵を握っている。

戦術の特徴 魔法の力で臨機応変に戦う

ヴァリアンツの武者－北条

注目ユニット！

近距離アタッカー

ヴァリアンツの巫女－東雲

魔法サポート

ヴァリアンツの弓引－西園

遠距離ＤＰＳ

3体のコンボで最強ユニットに!!

ヴァリアンツの聚－幻中

コストとして3体のユニットを必要とするが、圧倒的なステータスを誇り、能力によってユニットを戦場から廃棄させられる。

万能型ユニット

変幻自在の忍術で翻弄！

ヴァリアンツの忍者－南月

忍術によりユニットの配置場所を変更できるため、相手の陣形を崩して隙を作り出せる。この能力は自分のユニットに対しても使えるのだ。

忍術魔法ＣＣ

ついに来た！第3勢力近日登場予定!!

針淵のヴァリアンツ－アルクトスXII

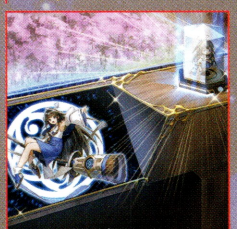
「ＶＶ」の最初の拡張セットでは、早くも第３勢力が登場！　今回はそのクランのボスの姿を公開する。時間と方向を操る新クランには全12種のユニットが登場予定。その詳細は、今後の本誌で特集だ！

秘蔵設定画 SECRET IMAGE

驚きの演出！本作は最新技術の結晶

専用筐体で読み込むとユニットとしてもニターに投影され、ゲーム中は“光る、鳴る”ギミックにより様々な演出が楽しめる。自分好みにカスタマイズも可能！

VV－ソロアクティベート

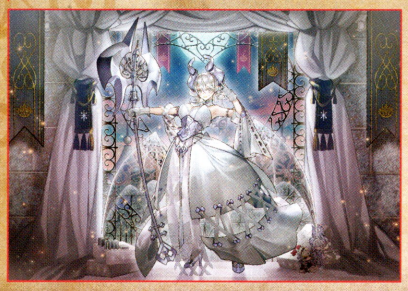


STORY&ILLUSTRATIONS No.04

ラビュリンス

妖しくも美しい白銀の悪魔城。騎士を待ち受けるのは数々の即死トラップに血も涙もない悪魔と召使い。そして麗しの女城主。何者をも拒絶する難攻不落の城、その舞台裏では……？

白銀の城のラビュリンス



白銀の巨城。

いわく、この城は呪われており、城内にあるとされる真の宝を持ち帰らねば迷宮の呪いが解かれる事はない。

いわく、城の主は白糸の如く繊細で、月の如く儚い、絶世の美姫である。

数多の伝説が渦巻くこの城に、今宵も騎士は足を踏み入れる……。

ラビュリンス・セッティング

竜飾灯、寝ないの。

ほらっ、ほらっ、もう騎士様がきちゃうわっ!! 早く位置について！ 魔神像！ 今夜は大回廊だって言ったでしょーがっ！

数刻後……

白銀の城の召使い アリアーヌ

よっしセフセフ！……じゃなくて！ コ、コホンッ！ ようこそ騎士様！ 今宵も白銀の城一同、礼を尽くしたおもてなしを準備しております。

白銀の城の召使い アリアンナ

どうぞ、最後までたっぷりとご堪能下さいませ。

白銀の城の竜飾灯

白銀の城の狂時計

白銀の城の火吹炉

ウェルカム・ラビュリンス

まずは大広間へ！ こちらは姫様が趣向を凝らしまくった調度品の数々で御座います。ざっと三日分の夜なべの成果です。

四方八方あらゆるところから襲い来る、血に飢えた悪魔のインテリアを心ゆくまでお楽しみくださいませ。

数刻後……

フェアーウェルカム・ラビュリンス

心ゆくまでお楽しみ……

ラビュリンス・バラージュ

お楽しみくだ……あの、騎士様？

悪魔の技（テーモン・クリッチ）

さーて、騎士様はどこまで進んで……って早ァ！
もう階段前まで来ているじゃない？
あーんなに頑張って準備したのに？

ゆっくり見る暇も無かったね。騎士様がどれだけ楽しんだり苦しんだりしていたのか、いつも姫様が凄い聞いてくるのに、どうしよう。それにこれだけ早いと、あとで中姉様にも叱られてしまうよ。

せめて、アリアたちで楽しんでもらいましょ。

そうだね、アリアたちで苦しんでもらうとしよう。

騎士様、なんとお早いお着きで御座いますこと！　ですがここより先は、白磁の乙女が末妹、アリアーヌと！

アリアンナの二人でお相手致します。

白銀の城の魔神像（ラビュリンス・テーモン）

数刻後……

ふぅ、行かせてしまったね、しばらく動けそうにないよ。

クギュウ……。

あら、あなたたちもお疲れ様。でも、これじゃあ姫様が満足するか心配だなぁ。ずーっと引きこもってた反動か、今日はやけにハイテンションだったし。

ギィギィ！

大丈夫だよ、大庭園にはまだ中姉様たちがいる。それに、きっと騎士様は今夜も見つけられないよ。真の宝物はこの城に囚われたまま…あれ、魔神像？

フスゥー！

ゴゴ……！

大回廊にいなきゃだめじゃない！
あそこを抜けたらもう、姫様のお部屋なのよ？

ゴ……ゴ……ゴ……！

え……『ヒメサマ、マチキレナイ』？

『トビダシテ、イッチャッタ』!?
た、た、大変コ!!
こんな罠だらけのお城、危ないわ!!

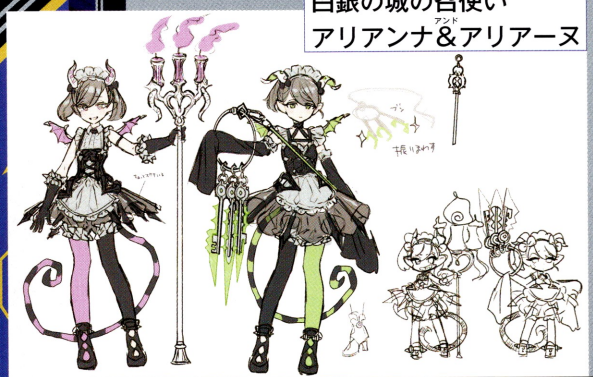
ビッグウェルカム・ラビュリンス

迷宮城の白銀姫（ビューティフル・ラビュリンス）

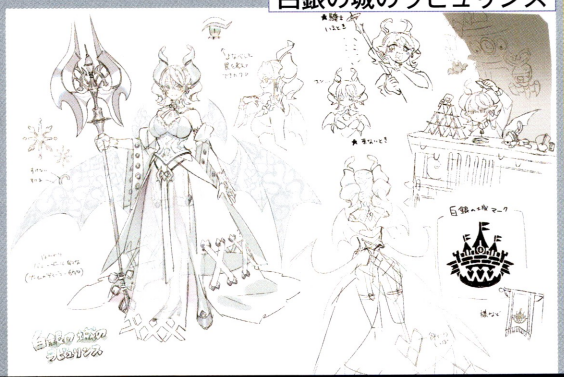
To Be Continued...

秘蔵設定画 SECRET IMAGE

白銀の城の召使い アリアンナ＆アリアーヌ（ラビュリンス・サーバンツ アンド）



白銀の城のラビュリンス



STORY&ILLUSTRATIONS No.05

神碑

この世界には冒険を助ける数々の「神碑」が存在するが、その特徴を覚えておかないと思わぬ苦戦を強いられる。道中に立ちはだかる「王」に対して効果的な「神碑」を紹介するぞ。

冒険の進め方

各種「神碑」を駆使して攻略しよう

謎の仮面の魔道士に導かれてこの世界に降り立ったキミには、神々の力である「神碑」と共に『九つの世界を束ねる「王」を倒す』という使命が与えられる。「神碑」の力は「王」を倒す事で成長し、様々な力が解き放たれるぞ。序盤は弱い怪物を狙い、魔法剣の腕を磨こう。また「神碑」は使い続けると輝きを失うので、「泉」に浸して輝きを取り戻すのだ。

神碑の穂先

神碑の泉

各地に点在する泉では体力と「神碑」の回復が行える。いったい誰がこの泉を作ったのだろうか？

序盤～中盤の「王」攻略

弾速の高い「神碑」で「王」の翼を撃ち抜け

序盤に訪れる「天界」ではスピードに優れる「剣の王」とその御使いが待つ。宙空を自由に飛び回るので、こちらも「神碑」からスピード重視の太陽の熱戦を放ち、御使いたちを倒していこう。翼を撃ち抜ければ大チャンスが訪れる。

輝く炎の神碑

重要神碑

巨神には「破壊」が有効

巨神の「王」が待つ城門は、鍛え上げた拳撃の「神碑」でのみ破壊できる。内部には「虚の王」の幻術がしかけられているので注意。

破壊の神碑

重要神碑

炎には氷で対抗

灼熱の河を渡って「炎の王」と相まみえるには「神碑」による氷の矢が必要。魔獣の攻撃は凄まじいのでしっかりと準備しよう。

凍てつく呪いの神碑

重要神碑

攻略コラム

「神碑」の妖精を仲間にして戦おう

妖精は世界に散らばるアイテムの情報をくれたり、「神碑」の輝きを消費する事で戦闘を補助してくれたりする。仲間にすれば冒険が楽になるぞ。

神碑の牙フレーキ

神碑の牙ゲーリ

2匹の狼は常に世界をかけ回っており「神碑」の輝きを消費して呼び出すと戦場に駆けつけサポートしてくれる。

神碑の翼ムニン

神碑の翼フギン

鴉神の神殿を探索し、捕らわれている2人の妖精を助けると、使い魔として旅に同行してくれるようになる。

終盤以降の「王」攻略

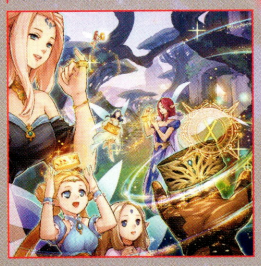
黄金の腕輪で「王」の元へ

冒険に必要となる黄金の腕輪を手に入れるためには、邪竜の洞窟に入らねばならない。邪竜への対処方法は2つ。戦うか、眠らせるかだ。「神碑」によるまどろみの音色は、邪竜から腕輪をかすめ取るのに役立つはず。莫大な黄金を欲するなら真っ向から挑もう。

まどろみの神碑

黄金の雫の神碑

「光の王」にたどり着くまでの道中を遮る妖精は、黄金の腕輪を渡すと満足して立ち去ってくれるぞ。

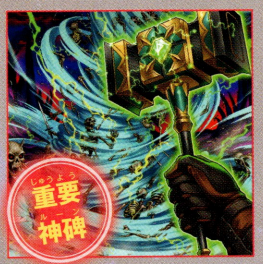


2体の強力な「王」

徒党で「王」に挑むと、思わぬ脅威に見舞われる。氷対策だけでなく、入念な準備をおすすめするぞ。

解呪の神碑

広範囲に影響を及ぼす嵐の鉄槌による最大攻撃で、一気に女王の館まで駆け抜けてしまうのも手だ。



怒れる嵐の神碑

冥界の亡者は、「死の王」が放つ不死の呪いで何度でも復活を遂げ、だんだんと数を増やして攻めてくる。効果的なのは解呪で消滅させる事だが、練度が足りないとジリ貧に。

「光の王」を攻略すると、解呪の力を発揮できる首飾りを手に入れられる。「氷の王」へ至る道中で出会う力なき者を解呪の力で助けてあげると、仲間として立ち上がるぞ。

最後の「王」を倒すと……

9体の「王」をすべて倒したあと、巨大な石の匣を訪れると仮面の魔導士が仮面を外し、恭しい一礼と共にこう述べる。「長旅ご苦労だったね。キミのおかげで匣の封印は解かれた。」ここから先は追加の舞台だ。そこにはどんな「王」たちが待つのか!?

EXステージの「王」はキミの目で確かめよう!

王の影 ロプトル

キミを助け、導いてくれた仮面の魔道士。その目的とは……。

攻略コラム

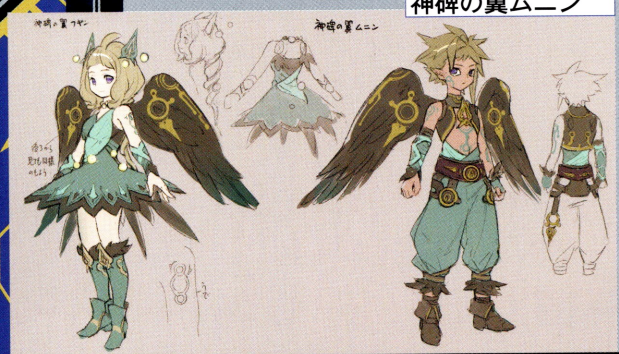
「泉の魔道士」の力

神碑の証かし

各地の「王」を倒すと「泉」に魔導士が出現し、様々な褒美をくれる事がある。空を駆ける馬など必要な褒美を選んで冒険を進めよう。

秘蔵設定画 SECRET IMAGE

神碑の翼フギン&神碑の翼ムニン



神碑の泉

STORY&ILLUSTRATIONS No.06

ピュアリィ

色とりどりの家々やカフェ、お店が立ち並ぶおしゃれな街並み。パステルカラーに彩られたこの場所には、人々と生活を共にし、少年・少女と一緒に成長していくピュアリィがいた。

ピュアリィープ!?

ピュアリィ

まるで童話から飛び出してきたような可愛らしいいで立ちで、体長は30～40㎝、体重は2～3㎏で小型犬と同じくらい。非常に人懐っこくて温和な性格。

ピュアリィ・リリィ

ピュアリィ

成長したすがた

エピュアリィ

人と共に暮らして成長したピュアリィで、大きさは中型犬ほど。基本的に好奇心旺盛で人懐っこい部分は変わらないが、過ごした環境や接し方によっては見た目や性格などに明確な個性が現れる。

エピュアリィ・プランプ

エピュアリィ・ビューティ

エピュアリィ・ハピネス

エクスピュアリィ

身体は子供が乗れるくらいの大きさに。小さい頃と同じテンションで遊ぼうとするので、一緒に暮らす人はかなり体力を使うとか。

エクスピュアリィ・ノアール

エクスピュアリィ・ハピネス

さらに成長したすがた

ピュアリィ・マイフレンド

ある日家に帰ると、泥だらけになったピュアリィがこちらを見上げていた。この子はどこから来たんだろう？

○月△日
遊びの大好き！
今日もお気に入りのボールであそんだねっ。
みてるこっちもなんだかハッピー！

ピュアリィ・ハッピーメモリー

□月×日
食べるの大好き！　ママの料理はすっごくデリシャス～！　初めて玉子焼きを作ってみたけど、料理って難しい…。

ピュアリィ・デリシャスメモリー

×月○日
帰宅したら庭先に見慣れない子。
一緒に遊んでほしいのかな…
でもウチの子は夢の中みたい。

ピュアリィ・スリーピィメモリー

△月□日
水浴びはちょっと苦手みたい…。
でもっ、そんな姿がとってもプリティ～！

ピュアリィ・プリティメモリー

秘蔵設定画 SECRET IMAGE

エピュアリィ・プランプ

エピュアリィ・ビューティ

御巫

古の時代から連綿と続き、その伝統が厳粛に守られてきた人の世の繁栄を願う大儀式。これは、その身に神を降ろすために心身を磨き上げ、すべてを稽古に注ぎ込んだ乙女たちの物語。

数年から数十年に一度、神託とともに現れる『天御巫の闇』。

それに伴う儀式が『天戸開き』である。うら若き「御巫」たちが、天地の狭間に住まう霊獣を通して天に舞を届け、日ノ神を召喚し神力を授かる神聖なる儀式。ただし、その代の御巫の力が足りなければ、天は応えないこともある。

オオヒメの御巫

選ばれた御巫は現人神『オオヒメ』として奉られ、授かった神力をもって現世に豊穣の恵みをもたらす。

天御巫の闇

降臨した神は最も優れた舞を踊った御巫を選び、その身体を依代として現界する。

舞によってその身へ神を降ろす「御巫」

儀式を成し遂げ「オオヒメ」を降臨させるため、少女たちは御巫候補として集められ、修練の日々を過ごす。神と人の永き交わりの中で、御巫の権威と技には世襲による厳格なしきたりが築き上げられており、神器を受け継ぐ強大な御三家とその分家によって次なる天戸開きに向けて御巫育成が行われているのだ。

伝承の大御巫

全ての神器を携えた初代の御巫は、清き常世の長鳴鳥を霊獣とし、オオヒメと固い友情の契りを結んだという。そのため鳥が霊獣になる事は縁起が良いとされ、鳥か、それよりも強力な動物を霊獣とする事は、幼い御巫候補たちにとって一つの夢である。

御巫の契り

御巫かみくらべ

御剣 みつるぎ

剣の御巫ハレ

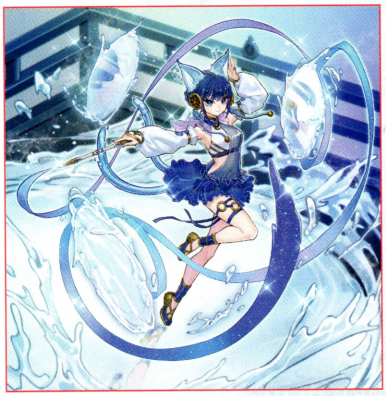
分家も含めると最も数が多く、血の気も多いが先代の御巫である現当主の腕っぷしによってまとめられている一門。ハレはその一人娘であり、母が家々をまとめた頃は細かい諍いが絶えなかったが、彼女の元気な笑顔は周囲を和ませた。宿した霊獣は「火鼠」。ニニ以外の御巫から〝ねずみっこ〟や〝ハレチュー〟などと揶揄されたが、ニニの真摯な姿勢に勇気をもらい、ひたむきに修練に打ち込んだ。近頃はニニに追い抜かれることもあって落ち込み気味だが、その潜在能力は計り知れない。

御巫の火叢舞

御巫の祓舞

御鏡 みかがみ

鏡の御巫ニニ



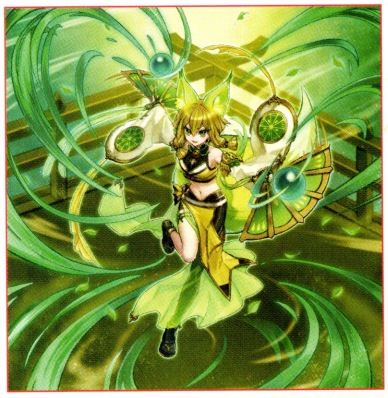
外交に秀で、多様な文化を取り入れる姿勢は家の発展に貢献しつつも、分家や他宗家からの反感も少なくない。ニニはその一人娘で、古い観念に縛られない両親を尊敬し、それを周囲に認めさせるべく、新しいスタイルの舞で次代のオオヒメになろうと志す。幼馴染のハレは弱気な自分を何度も元気づけてくれたが、今ではついツンケンした態度をとってしまうお年頃。宿した霊獣は二つの優美な尾を持つ「猫又」。伝統と革新、それを磨き上げて取り入れた彼女の舞は鏡のように煌めく。

御巫の水舞踏（アラベスク）

御巫の誘い輪舞（ロンド）

御珠 みたま

珠の御巫フゥリ



最も閉鎖的かつ厳格な家柄。古の舞を絶やさぬため、御巫候補は厳しい選別を乗り越えなければ宗家に籍を置くことすらできない。フゥリはその分家に生まれた少女で、宿した霊獣は「妖狐」。これほどの力ある霊獣が宿るのは稀なため、家格を上げたい分家からは大きな期待を寄せられている。年齢はハレやニニのひとつ下で年相応の茶目っ気を見せるが、それは彼女なりの処世術であり、その裏では責任感と諦観を抱え、また御巫ではなく自分自身を誰かに見て欲しいという願いを秘める。

御巫舞踊ー迷わし鳥

初代御巫を体現したかのような舞がオオヒメを引き寄せる。その意志は本当の彼女のものだろうか…。

秘蔵設定画 SECRET IMAGE

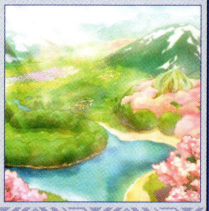
剣の御巫ハレ

オオヒメの御巫

▶こころ優しき豊穣の女神。好奇心が強く、なんにでも興味を示す。

STORY&ILLUSTRATIONS No.08

春化精



厳しい冬の寒さが和らぎ真っ白だった世界が色づき始める頃、春の訪れを告げる妖精たちが動き出す。長い眠りから目覚め、次の季節への「暦替」に奔走する妖精たちの活動をご紹介。

春化精の暦替

まだまだ眠たい目をこすり、冬の妖精から季節の記録が記された「日季」を受け取る春の妖精。あたりはいまだ一面の冬景色ですが、これから春への「暦替」が始まるのです。

丘と芽吹の春化精

はるがちかづくと
ようせいたちは
おおいそがしです

森と目覚の春化精

山と雪解の春化精

どうぶつたちが
ようせいを
おてつだい

春化精の花冠

妖精たちは世界中に飛び立って、春の訪れを手伝ってくれる動物たちに「花冠」を渡していきます。「花冠」をもらった動物たちは、不思議な力でおしゃべりし、2本の足で歩けるようになりました。

春化精と花蕾

妖精と動物たちのがんばりで森は色づき、暖かな風が世界を包みます。最後に「女神」が目覚めたら、いよいよ春の訪れです。

苗と霞の春化精

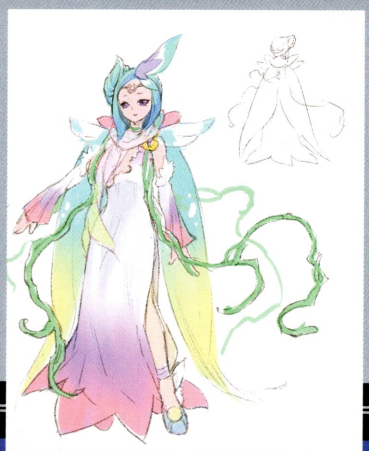
花と野原の春化精

春化精の女神ヴェーラ

ついに「めがみ」が
めをさまします

秘蔵設定画 SECRET IMAGE

春化精の女神ヴェーラ



CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4

STORY&ILLUSTRATIONS No.09

忍者

生まれ持つ特異な姿や能力のせいで世に疎まれる者たちがいた。とある武将の懐刀として名を轟かせていた「冥禅」は虐げられる者を見いだし、己が頭領となって異能集団を組織する。

世の陰に潜む異能忍集団

忍の頭領

戎の忍者ー冥禅

異能の忍者をまとめ上げる頭領。本人も異能の力を持つが、その詳細は誰にも明かされていない。

忍の記述が残る記録書

異譚の忍法帖

後世に残された武将の記録。その中に異能忍者の記述がわずかに確認できる。

異能忍具

忍法装具 鉄土竜

蟲の忍者ー蜜

蜂の特徴を宿す亜人。昆虫の膂力と鋭敏な感覚で暗器を自在に操る。

宙の忍者ー鳥帷

鳥の翼を持つ異能。スピードを生かした体術・忍術を得意とする。

異能忍法

忍法 落葉舞

主力となる忍

重の忍者ー磁翁

磁力を操作する老忍者。その電磁大手裏剣は意志を持つかのように動き回る。

獣の忍者ー獏

高い知性を備えた忍犬。影を操る異能を持ち大太刀を振るって敵を両断する。

銃の忍者ー火光

火を発する異能のくノ一。大陸伝来の大筒を改良し、長距離戦闘をこなす。

秘蔵設定画

戎の忍者ー冥禅

青の忍者ー櫓丸

全身を絡繰りに改造した異形の忍者。一対多数の攻防に優れ、ひとたび戦地に投入されれば莫大な戦果をあげる。

STORY&ILLUSTRATIONS No.10

R-ACE

レスキュー・エース

彼らはシティの緊急災害管理局、その傘下にある特殊部隊だ！　全隊員が数年にもおよぶ超過酷な訓練を経て心・技・体を鍛えぬき、厳しい試験を突破したスーパーエリートである!!

R-ACEタービュランス

陸上特化型機

R-ACE ハイドラント

現場端末メカ

R-ACE ファイア・アタッカー

空中特化型機

R-ACE ファイア・エンジン

量産型汎用機

R-ACE インパルス

標準型超骸装

R-ACE エアホイスター

空中機動用超骸装

R-ACE イントルーダー

強化防護超骸装

「R-ACE」出動！

対災害用システム「ヘッドクオーター」と市街活動用ユニット「ハイドラント」の的確な指示に従い、彼らはシティと人々の平和を守るべく、昼夜を問わずに24時間戦う！

R-ACE ヘッドクオーター

超骸装特殊部隊 R-ACE レスキュー・エース

RESCUE!

ALERT!

CONTAIN!

EXTINGUISH!

STORY&ILLUSTRATIONS No.11

リブロマンサー

マンガ好きで内気な少年の前に現れたのは、コミックから飛び出してきたヒーロー「ファイアスターター」!? 街に現れた怪人、黒衣の男……。少年とヒーローの戦いが今、始まる!!

EPISODE 01 「遭 ーENCOUNTERー 遇」

ある日『ファイアスターター』の新巻を手に、少年は家路を急いでいた。
そこへ突如として響く、不可解な轟音と悲鳴。
少年が角を曲がった先には、見た事もない黒い影のバケモノと、
路上に倒れるクラスメイトの少女の姿が！

リブロマンサー・ライジング

コミックから飛び出してきたのは
憧れのヒーロー『ファイアスターター』そのもの！
「この世界で力を発揮するため、オマエの身体を貸してくれ！」
少年はそれを受け入れ『ファイアスターター』と
一体化する！

リブロマンサー・ファイアスターター

辛くも少女を襲ったバケモノを倒した少年。
バケモノの正体は『ファイアスターター』のように、
本から出てきた悪人たちが現実の人々を乗っ取った姿だった。
やっとの思いで少女と乗っ取られた人を助け出した少年だったが、
敵が次々と現れ一転して窮地に！

リブロマンサー・インターフェア

少女を連れて逃げ回るも路地裏まで追い詰められたその時。
一瞬にして敵を倒して拘束したのは、
少年と同じヒーローの力を持つ男だった……！

リブロマンサー・デスブローカー

リブロマンサー・エージェント

リブロマンサー・Gボーイ

リブロマンサー・マジガール

影が今にも少女に襲い掛かろうとするのを見た瞬間、
思わず駆けだした少年！
その時、手にしていた『ファイアスターター』が
眩い輝きを放ち、奇跡が起きる！

GO TO NEXT

EPISODE 02 「起 ーORIGINー 源」

その他のカード

支配人の素顔

夢と希望の楽園「プレシャスパーク」。その支配人たるAriechinoには舞台裏の顔があるという。その顔を見た来場者は、恐怖により施設から出られなくなるとか。

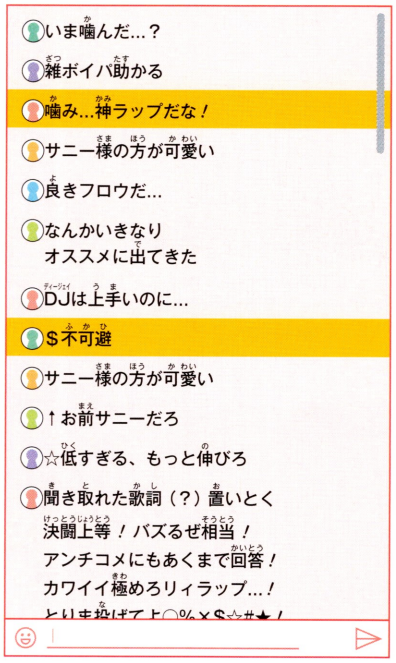
恐楽園の死配人〈Ariechino〉

驚楽園の支配人〈Ariechino〉

「Live☆Twin」の生配信！

リィラップ／Live☆Twin feat.マジカルーナ

ラップに挑戦配信！チャンネル登録YOROSHIKUね！



人気メニューの秘密

口コミ

赤しゃりの軍貫

EDO−FRONT製の赤酢によって製造された「しゃり」。赤酢は「うにの軍貫」から導入された模様。港内に乗り入れる踏切は所謂「開かずの踏切」として有名でレア車両が多く、鉄道ファンの間でも撮影スポットとして人気。

赤酢の踏切

おすすめ軍貫握り

「ドラゴンメイド」の新作ケーキ

豪奢な「スウィートルーム」に相応しいケーキを求め、つまみ食いの常習犯である「パルラ」にアイディアの相談をする「ティルル」。そのイラストにはお屋敷のシンボルや仲間の姿などが盛り込まれている。

スウィートルームメイド

ドラゴンメイド・パルラ

ドラゴンメイド・ティルル

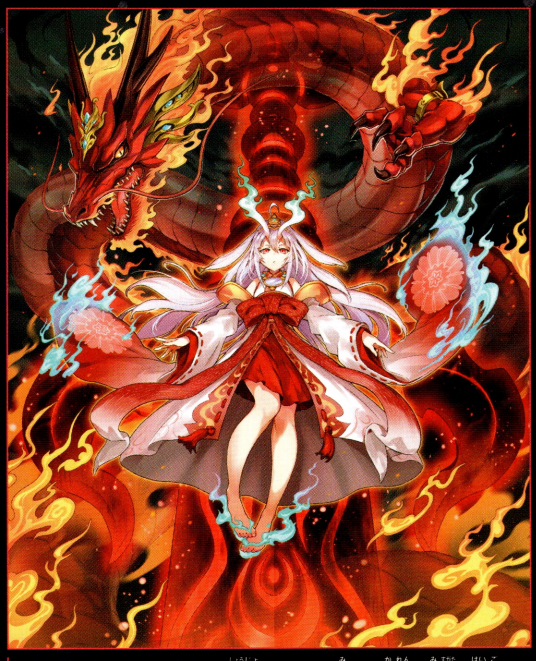
ドラゴンメイド・ハスキー

「ドラゴンメイド」の足止め…!?

「ティルル」と「パルラ」が頭を悩ませている一方で、「ハスキー」が「スウィートルーム」を訪れないよう、羽根つくろいで足止めする「チェイム」。いつもお世話になっているメイド長への、サプライズの贈り物でもあるようだ。

炎剣を振るう天童

それは悪を滅する罰の顕現にして熾天を征す天童が一。知慧の炎剣を薙ぎ現世の穢れを灰へと帰す。咎人よ、竜王の逆鱗に灼かれるがよい。



倶利伽羅天童

少女のようにも見える可憐な御姿の背後には、灼炎を纏う気高き龍神が渦を巻いている。

月光の鏃が神敵を滅す

月光の神域を脅かす外敵はより強大さを増し、守り手たる少女は戦いを続ける。その戦いで少女は神弓の真なる力を引き出すまでに至り、眩く輝く「月女神の鏃」は神速にて飛翔。神の敵を撃ち滅ぼしていく。

月女神の鏃（アルテミット・スレイ）

Vジャンプブックス

遊戯王オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ 公式カードカタログ

ザ・ヴァリュアブル・ブックEX3

2023年3月22日　第1刷　発行

Vジャンプ編集部　編
©SHUEISHA2023

発行人　瓶子吉久
発行所　株式会社 集英社

〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号
電話・東京【編集部】03（3230）6330
【販売部】03（3230）6393（書店専用）
【読者係】03（3230）6080

印刷所　共同印刷株式会社
Printed in Japan

●造本には十分注意しておりますが、印刷・製本などの製造上の不備がございましたら、お手数ですが小社「読者係」までご連絡ください。古書店、フリマアプリ、オークションサイト等で入手されたものは対応いたしかねますのでご了承ください。なお、本書の一部あるいは全部を無断で複写・複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。また、業者など、読者本人以外による本書のデジタル化は、いかなる場合でも一切認められませんのでご注意ください。

ISBN978-4-08-779808-1　C0076

☆ゲーム・マンガ・アニメなど、ホビー情報満載のVジャンプ！
オリジナルコンテンツ充実のウェブ版も要チェックだ!!

Vジャンプweb
https://vjump.shueisha.co.jp/

☆最速攻略本といえばVJブックス！その最新刊情報はウェブでチェック！

Vジャンプブックスweb
https://vjump.shueisha.co.jp/vjbooks/

★企画・構成・編集　株式会社ウェッジホールディングス
（内田正宏・内海 謙・岡崎一彦・村田元気・岸川 達・高橋聖大）

★デザイン　有限会社バナナグローブスタジオ
（新井亮太・于 笑吟・能勢陽子・中野絵美・秋庭 崇・櫛田圭子・菅原悠里・小林飛鳥【BGS制作部】吉崎有美）

★DTP　株式会社ビーワークス
（近藤雅己・羽鳥美智子・川村多史・塙彩里）

★協力　株式会社コナミデジタルエンタテインメント

©スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・KONAMI

注意!!

『遊戯王オフィシャルカードゲーム』についての
お問い合わせには編集部では一切お答えできません。

遊戯王OCGに関するお問い合わせは…
遊戯王カードゲーム事務局
ナビダイヤル　0570-001-573
ナビダイヤルをご利用できない方：03-6636-0581
（営業時間：10時～18時、定休日：火曜日　※ただし祝日の場合は営業）

その他の商品に関するお問い合わせは…
KONAMIお客様相談室　ナビダイヤル
0570-086-573
ナビダイヤルをご利用できない方：03-6636-0580
（営業時間：平日10時～18時、定休日：土・日・祝日）

V JUMP BOOKS

YU-GI-OH!

OFFICIAL CARD GAME

DUEL MONSTERS

THE VALUABLE BOOK

EX3

Vジャンプ